

Inhalt

Mit dem Programm "**PAGER für Windows**" können Sie aus Windows heraus mittels eines Modem Funkrufe absetzen.

Das Programm ist Datenbankgesteuert. Alle Einträge in das Adressbuch oder das Logbuch werden in der Datenbank verwaltet.

Herzstück des Programms ist ein Hintergrundprozeß, der den gesamten Versandablauf steuert.

Weitere Hilfe zu folgenden Themen:

[Was ist Paging](#)

[Installation des Programms](#)

[Wie funktioniert das Programm](#)

[Optionen einrichten](#)

[Die Adressdatenbank](#)

[Cityrufe senden](#)

[Die Cityrufzonen](#)

[Mobiltelefon-Nachrichten senden](#)

[Scall-Nachrichten senden](#)

[Quixrufe senden](#)

[Gruppenrufe senden](#)

[Anhang \(AT-Befehle\)](#)

Was ist Paging ?

Unter dem Begriff Paging versteht man den Versand von Mitteilungen über ein Funkrufnetz. Diese Nachrichten werden vom z.B. PC aus über ein Modem an eine Zentrale Vermittlung, einen Computer des Pagerdienstes, der ebenfalls ein Modem besitzt, über Telefonleitung übermittelt. Von diesem Zentralrechner aus wird anschließend die Nachricht im gewünschten Verbreitungsgebiet über das Funknetz des Pagerdienstes ausgestrahlt. Der Teilnehmer, für den die Mitteilung bestimmt ist, benötigt zum Empfang der Informationen einen kleinen Empfänger (engl. :Pager), der die Funkrufe aufnimmt und den Teilnehmer informiert, entweder akustisch (Tonruf), numerisch (Zahlenübermittlung) oder alphanumerisch (Texte und Zahlen).

Das vorliegende Programm beherrscht den Versand von Mitteilungen über drei verschiedene Funkdienste.

- Cityruf:

- Tonruf:

Beim Empfänger wird ein akustisches Signal ausgelöst.

- Numerik-ruf:

Beim Empfänger wird in einem Display ein Zahlencode, meistens die Rufnummer die zurückgerufen werden soll, angezeigt.

- Alphanumerik-ruf:

Beim Empfänger wird in einem Display ein Text angezeigt.

- Quixruf:

- Tonruf:

Beim Empfänger wird ein akustisches Signal ausgelöst.

- Numerik-ruf:

Beim Empfänger wird in einem Display ein Zahlencode, meistens die Rufnummer die zurückgerufen werden soll, angezeigt.

- Alphanumerik-ruf:

Beim Empfänger wird in einem Display ein Text angezeigt.

- Mobiltelefon-Nachrichten:

- Numerik-ruf:

Beim Empfänger wird in einem Display ein Zahlencode, meistens die Rufnummer die zurückgerufen werden soll, angezeigt.

- Alphanumerik-ruf:

Beim Empfänger wird in einem Display ein Text angezeigt.

- Scall:

- Tonruf:

Beim Empfänger wird ein akustisches Signal ausgelöst.

- Numerik-ruf:

Beim Empfänger wird in einem Display ein Text angezeigt.

Versandablauf beim Einsatz von Mobilfunkrufen (D1):

Das Programm wählt den Zentralrechner des Pagerdienstes, hier die Telekom, an und versucht Kontakt mit dem Rechner aufzubauen. Wenn dies gelungen ist, wird die gewünschte Teilnehmerrufnummer und der zu übermittelnde Text dem Zentralrechner mitgeteilt. Wenn keine Probleme bestehen, wird der Auftrag angenommen und eine Auftragsnummer vergeben, die von der Software im PC des Absenders gespeichert wird. Die Annahme des Auftrages durch den Pagerdienst bedeutet aber noch nicht, daß die Mitteilung sofort an den Adressaten versendet wurde. Sollte nämlich das Funknetz zum jetzigen Zeitpunkt nicht in der Lage sein, den Standort des Empfängers zu lokalisieren, wird der Sendeauftrag im Zentralrechner in eine Warteschlange aufgenommen. Wenn sich der Empfänger beim Funknetz bemerkbar macht, wird dies dem Pagerdienst gemeldet und die Mitteilung wird zugestellt.

Im Falle, daß der Auftrag in der Warteschlange des Pagerdienstes steht, wird im Logbuch der Versand verneint, der Absendetag und das Absendedatum aber ausgefüllt. Weiterhin wird in der Statusspalte ein Hinweis auf den Verbleib des Auftrages eingetragen.

Wenn in einem solchen Fall im Logbuch die Taste Auftrag sofort noch mal versenden gedrückt wird, bewirkt dies nicht, daß der Auftrag nochmals versandt wird, sondern daß beim Zentralrechner des Pagerdienstes unter der gespeicherten Auftragsnummer eine Datenbankabfrage über den Verbleib bzw. den Status des Auftrages in der Warteschlange gestartet wird. Wird nun vom Pagerdienst mitgeteilt, daß der Auftrag inzwischen versandt wurde, wird auch das Logbuch aktualisiert. Sollte sich am Stand des Auftrages nichts geändert haben, wird das Logbuch nicht verändert.

Problematisch ist es, wenn aus dem Logbuch ein Auftrag gelöscht wird, der sich in der Warteschlange des Pagerdienstes befindet. In diesem Fall wird der gesamte Auftrag aus dem Logbuch, auch die Auftragsnummer des Pagerdienstes, entfernt. Somit kann der weitere Verlauf dieses Auftrages nicht weiterverfolgt werden. Auch ein Löschen im Pagerdienst ist nicht mehr möglich. Der Auftrag wird also weiterhin vom Pagerdienst verwaltet und es wird weiterhin versucht, die Mitteilung zuzustellen.

Sind Aufträge im Pagerdienst, die im Zeitraum von z.B. 14 Tage nicht zugestellt werden konnten, werden diese Mitteilungen vom Pagersystem gelöscht.

Versandablauf beim Einsatz von Mobilfunkrufen (D2):

Das Programm wählt den Zentralrechner des Pagerdienstes, hier Mannesmann, an und versucht Kontakt mit dem Rechner aufzubauen. Wenn dies gelungen ist, wird die gewünschte Teilnehmerrufnummer und der zu übermittelnde Text dem Zentralrechner mitgeteilt. Wenn keine Probleme bestehen, wird der Auftrag angenommen und eine Auftragsnummer vergeben. Im Gegensatz zu D1 wird bei diesem System sofort versucht, die Mitteilung an das Endgerät weiterzuleiten. Der erste Versuch dieser Aktion wird sofort nach Auftragseingang durchgeführt und vom Pager mitverfolgt. Wird die Nachricht bei diesem Versuch vom Pagerdienst abgesetzt, erhält der Auftraggeber eine Mitteilung darüber, die dann von Pager im Logbuch vermerkt wird. Kann das Pagersystem den Auftrag nicht sofort absetzen, wird er in die Warteschlange des Systems aufgenommen. Im Gegensatz zu D1 ist es nach Aussage von Mannesmann aus rechtlichen Gründen nicht möglich, die weitere Verarbeitung des Auftrages zu verfolgen, obwohl eine Auftragsnummer vergeben wurde. Dies bedeutet, daß eine Nachfrage, ob die Nachricht abgesandt werden konnte, oder ein Löschen eines Auftrages in der Warteschlange des Systems nicht möglich.

Zwar kann der Auftrag aus dem Logbuch gelöscht werden, doch hat das keine Auswirkungen auf das Pagersystem von Mannesmann. Wird der Auftrag allerdings über eine ISDN-Verbindung abgesetzt, kann auf alle Möglichkeiten der Auftragsverfolgung und das Löschen von Aufträgen zurückgegriffen werden.

Ein wesentlicher Unterschied zu D1 besteht aber darin, daß das Endgerät nicht erst eine Telefonverbindung aufgebaut haben muß, bevor der Pagerdienst aktiv wird. Bei D2 wird sofort nach dem Anmelden des Endgerätes im Netz ein Meldungsversand möglich.

Sind Aufträge im Pagerdienst, die im Zeitraum von z.B. 48 Stunden nicht zugestellt werden konnten, werden diese Mitteilungen vom Pagersystem gelöscht.

Versandablauf beim Einsatz von Cityrufen:

Das Programm wählt den Zentralrechner des Pagerdienstes, hier die Telekom, an und versucht Kontakt mit dem Rechner aufzubauen. Wenn dies gelungen ist, wird die gewünschte Teilnehmerrufnummer und die zu übermittelnde Nachricht dem Zentralrechner mitgeteilt. Wenn keine Probleme bestehen, wird der Auftrag angenommen und nach kurzem Warten über das Sendernetz verschickt.

Der Bereich, in dem der Versand erfolgt, richtet sich dabei nach der Rufzone für die eingebucht wurde. Bis vor kurzem wurden noch eine ganze Reihe von Rufzonen und 8 Superzonen verwendet. Dies hat sich seit Herbst 1995 geändert. Neuere Geräte werden nur noch für die 8 Zonen oder einen bundesweiten Versand eingebucht.

Sollten Probleme mit der Nummer des Empfangsgerätes oder der Nachricht beim Pagerdienst auftreten, wird dem Programm eine Mitteilung über die Art des Problems mitgeteilt. Das Programm seinerseits gibt diese Information in die Satuszeile des Logbuches weiter, so daß der Bediener über die Probleme informiert ist.

Versandablauf beim Einsatz von Quixrufen:

Das Programm wählt den Zentralrechner des Pagerdienstes, an und versucht Kontakt mit dem Rechner aufzubauen. Wenn dies gelungen ist, wird die gewünschte Teilnehmerrufnummer und die zu übermittelnde Nachricht dem Zentralrechner mitgeteilt. Wenn keine Probleme bestehen, wird der Auftrag angenommen und nach kurzem Warten über das Sendernetz verschickt.

Der Bereich, in dem der Versand erfolgt, erstreckt sich über das ganze Bundesgebiet.

Sollten Probleme mit der Nummer des Empfangsgerätes oder der Nachricht beim Pagerdienst auftreten, wird dem Programm eine Mitteilung über die Art des Problems mitgeteilt. Das Programm seinerseits gibt diese Information in die Satuszeile des Logbuches weiter, so daß der Bediener über die Probleme informiert ist.

Versandablauf beim Einsatz von Scall:

Das Programm wählt den Pagerdienst, hier die Telekom, an und versucht Kontakt mit dem Rechner aufzubauen. Wenn dies gelungen ist, wird die gewünschte die zu übermittelnde Nachricht dem Rechner mitgeteilt. Wenn keine Probleme bestehen, wird der Auftrag angenommen und nach kurzem Warten über das Sendernetz verschickt.

Scall versorgt lediglich einen Umkreis von ca. 25Km um das Einbuchungsgebiet des Scallempfängers herum und auch nur dann, wenn der Empfänger zuvor richtig für diesen Bereich angemeldet wurde.

Ein Problem beim Versand von Scall-Nachrichten liegt darin, daß es sich beim Annahmedienst der Telekom lediglich um ein akustisches Modem handelt, mit dem keine herkömmliche Modemverbindung aufgebaut werden kann, so daß eine Kontrolle der Datenübertragung und eine Bestätigung des richtigen Datenempfangs nicht erfolgen kann.

Installation des Programms

Zur Installation und danach benötigen Sie verschieden *.DLL - und *.VBX - Dateien, die von der Installationssoftware in unterschiedlichen Verzeichnissen abgelegt wird. Bitte installieren Sie das Programm niemals durch einfaches Kopieren der Programmdateien von der Diskette auf die Festplatte, da die Dateien komprimiert und daher in dieser Form nicht lauffähig sind.

Starten Sie die SETUP.EXE mittels Programmanager oder aus dem Dateimanager. Sollten diverse Dateien nicht kopiert werden können, starten Sie ihr Windows ohne Autostart und ohne LOAD und RUN Ereignisse in Ihrer WIN.INI. Lesen Sie dazu in Ihrem Windows-Handbuch nach.

Folgende Dateien werden kopiert:

- in das Windows-System-Verzeichnis:

- THREED.VBX
- MSCOMM.VBX
- XTCALUM.VBX
- TRUEGRID.VBX
- MSAJT110.DLL
- VBRUN300.DLL
- VBDB300.DLL
- SETUPKIT.DLL
- SHARE.EXE

- in das von Ihnen gewählte Verzeichnis:

- PAGER.EXE
- PAGER.LDB
- PAGER.MDB
- PAGER.INI
- PAGER.CRD
- PAGER.HLP
- CITYGRP.ICO
- MOBTGRP.ICO
- SCALLGRP.ICO
- BESTELL.TXT
- WERBUNG.WRI
- CHECK.WRI
- HOTLINE.WRI
- TARIFE.WRI
- HANDBUCH.WRI (die lesen Sie ja gerade)

Zum einwandfreien Betrieb des Programms ist es notwendig, den DOS-Treiber '**SHARE.EXE**' zu installieren.

Bei den DOS-Versionen bis 6.XX genügt es in die AUTOEXEC.BAT die Zeile:

'C:\DOS\SHARE.EXE /L:500'

einzufügen und den Rechner neu zu booten.

Bei den DOS-Versionen ab 6.XX muß das Programm SHARE.EXE in der CONFIG.SYS mit folgendem Befehl :

INSTALL=C:\DOS\SHARE.EXE

installiert werden.

Bei Unklarheiten oder auftretenden Fehlern bitte im jeweiligen DOS-Handbuch zur Installation von SHARE.EXE nachlesen.

Einstellung die vor dem Absetzen der ersten Nachricht durchzuführen sind:

1.)

Einstellen des Modems (siehe Modem)

2.)

Einstellen der Programmsteuerung (siehe Programm)

3.)

Eingabe der Empfänger in das Adressbuch (siehe Adressdatenbank)

Dieser Aktion ist optional. Es kann auch direkt aus den Versandmasken heraus, ohne den Einsatz des Adressbuches versendet werden.

Wie funktioniert das Programm ?

Das Programm ist datenbankgesteuert, deshalb auch die zwingende Installation von SHARE.EXE. Alle Einträge in die Adressendatenbank oder das Logbuch werden in der Datenbank verwaltet. Damit nun mit der Zeit durch verschiedene Aktivitäten, wie Löschen von Adressen, Starten und Löschen von Versandaufträgen die Datenbank anwächst und zu langsam reagiert, wird bei jedem Start des Programms der vorhanden Datenbankbestand komprimiert, d.h. es werden die Leerstellen der gelöschten Informationen entfernt, so daß dauerhaft eine möglichst kompakte und damit schnelle Datenbank zu Verfügung steht.

Herzstück des Programms ist ein Hintergrundprozeß, der den gesamten Versandablauf steuert. Dieser Hintergrundprozeß überprüft alle 30 sek., ob im Logbuch ein aktuell zu versendender Auftrag vorliegt. Ist dies der Fall, so wird dieser bearbeitet. Ist ein Versand nicht möglich, so wird der Auftrag wieder ins Logbuch als nicht durchgeführt eingetragen. Sollte der Auftrag abgesetzt worden sein, wird dies im Logbuch vermerkt. Wurde festgelegt, daß eine Rufwiederholung durchgeführt werden soll, sofern die Übertragung nicht erfolgen konnten, wird der Auftrag mit einem Vermerk über eine Rufwiederholung im Logbuch eingetragen.

Der Hintergrundprozeß läuft auch weiter ab, wenn Sie das Programm zur Icone verkleinert haben. Lediglich im Moment der Auftragsbearbeitung wird die gerade von Ihnen durchgeführte Aktion am Rechner kurzfristig verlangsamt oder unterbrochen.

Es ist zwar möglich, das Logbuch über die Software auszuschalten, es ist aber ratsam, alle Möglichkeiten des Logbuches immer zur Verfügung zu haben, so daß ein Ausschalten dieses Programmteils nicht anzuraten ist.

HINWEIS:

Das Programm ist für den Einsatz Hayes-kompatibler Modems vorgesehen. Beim Einsatz eines Modems für Pagerdienste sollte folgende Modemeinstellung vorgesehen werden:

Baudrate	= 2400
Datenbits	= 8
Parität	= None
Stopbits	= 1

Optionen einrichten

Hier können für den Programmablauf wichtige Parameter eingestellt werden.
Als Untermenüpunkte sind folgende Rubriken anwählbar:

- Programm:

Einstellungen zum Programmablauf können definiert werden.

- Modem:

Einstellungen zum Betrieb des Modems.

- Logbuch:

Überwachung und Information der Versandtätigkeit des Programms.

Option Programm-Steuerung

In diesem Programmteil werden Grundeinstellungen des Programmablaufes festgelegt.

Für Cityruf, Mobiltelefon-Nachrichten und Scall können Einstellungen für den Programmablauf vorgenommen werden.

Zum ersten kann festgelegt werden, ob eine Wahlwiederholung durchgeführt werden soll, falls die Verbindung nicht zustande gekommen ist.

Zweitens kann, falls die Wahlwiederholung aktiv ist, festgelegt werden, nach wievielen Minuten der Ruf nochmals erfolgen soll.

Für das Logbuch kann definiert werden, ob es aktiviert oder ausgeschaltet bleiben soll. Ist es aktiv, so kann zusätzlich festgelegt werden, wieviele Einträge im Logbuch gehalten werden sollen.

HINWEIS:

Nach allen Erfahrungen sollte das Logbuch aktiviert sein. Desweiteren sollte die Anzahl der Einträge hoch angesetzt werden (z.B. 100).

Option Modem-Steuerung

In diesem Programmteil werden Grundeinstellungen des Modembetriebes festgelegt.

- Baudrate:

Wert für die Übertragungsrate eingeben oder auswählen, die das Modem oder I/O-Karte des Rechners verarbeitet (Hinweis: Ältere Rechner verarbeiten mitunter lediglich 9600 Baud obwohl das Modem weit mehr übertragen kann).

- Stopbits:

In der Regel wird hier der Wert **1** eingestellt.

- Datenbits:

In der Regel wird hier der Wert **8** eingestellt.

- Parität:

In der Regel wird hier der Wert '**KEINE**' ausgewählt.

- COM: Nummer des seriellen Ausgangs des Rechners anwählen, an dem das Modem angeschlossen ist.

- Lautsprecher:

Auswählen, ob der Lautsprecher des Modems immer angeschaltet, immer ausgeschaltet, oder nur beim Wählen der Rufnummer angeschaltet sein soll.

- Initialisierungsstring:

AT-Befehle, die in diesem Fenster eingetragen sind, werden zusätzlich zu den vom Programm verwendeten Initialisierungsbefehlen vor dem Versandvorgang ans Modem gesendet.

- Auswahl des Wahlverfahrens:

In der Regel wird in Deutschland das Impulswahlverfahren eingesetzt. Falls Sie jedoch in der Lage sind das Tonwahlverfahren zu benutzen, kann diese Option eingestellt werden.

- Auswahl des Modemtyps:

In der zur Verfügung stehenden Auswahlliste sind eine Reihe der gängigsten Modemtypen verzeichnet. Durch die Wahl Ihres Modems aus dieser Liste wird beim Versand von Aufträgen dem Modem ein genau angepaßter Initialisierungs - String übergeben der die Funktion des Modems optimal einstellen soll. Treten jedoch beim Versand mit dem von Ihnen ausgewählten Modemtyp Probleme auf, oder können Sie Ihren Modemtyp in der Auswahlliste nicht finden, so wählen Sie den Modemtyp Universal aus der Liste aus.

- Amtsvorwahl:

Bei dieser Option kann eingestellt werden, ob eine Amtsholung zum Erhalt einer Amts-Leitung durchgeführt werden soll (Nebenstellenanlagen, TK-Anlagen, ISDN-Anlagen, Vermittlungen allg.). Zusätzlich kann eingegeben werden, welche Zahl zur Amtsholung verwendet werden soll (in der Regel eine Null).

- Wartezeit bei Amtsholung:

Falls eine Amtsholung mittels, z.B. einer Null, als Vorwahl durchgeführt werden soll, kann hier festgelegt werden, wieviel Zeit (in Sekunden) vom Programm gewartet werden soll, bis nach dem Wählen der Null der eigentliche Wahlvorgang zum Server erfolgen kann.

- Modemlautstärke:

An diesem Schieberegler kann eingestellt werden, wie laut der Lautsprecher des Modems Töne ausstrahlen soll.

Die Adressendatenbank

Diese Form dient zur Verwaltung von Adressen, die Datenbank gestützt abläuft.

Von hier aus kann, sofern die Citruf-, die Mobiltelefonruf- oder die Scall-Form sich auf dem Bildschirm befinden, durch Drag&Drop aus dem jeweiligen Feld '**Cityruf-Nr.**', **Mobiltelefon-Nr.**, bzw. **Scall-Nr.** die Rufnummer des gewünschten Teilnehmers in das Feld 'Rufnummer eingeben' der jeweiligen Ruf-Maske gezogen werden.

- Mit den Pfeilen '**zurück**' und '**vorwärts**' kann von einem zum nächsten Datensatz gesprungen werden. Wenn Sie Änderungen in bestehenden Datensätzen durchführen, ist zur Übernahme der Änderungen in den Datenbestand eine Betätigung einer der Pfeiltasten erforderlich. Nur dann werden die Änderungen auch wirksam.

- Mit der Taste '**Hinzufügen**' ist es möglich, neue Datensätze anzulegen.

- Mit der Taste '**Löschen**' ist es möglich, den aktuell angezeigten Datensatz aus der Datenbank zu entfernen.

- Mit der Taste '**Suchen + Bearbeiten**' wird eine Suchmaske gestartet in der die Kriterien für eine Suche in der Datenbank eingetragen werden können. Z.B. kann nur ein Name im Feld '**Name**', oder zusätzlich ein Vorname im Feld 'Vorname' eingegeben werden. Nach der Festlegung der Suchkriterien wird mit der Taste '**OK**' die Suche gestartet.

Wird der oder mehrere den Suchkriterien entsprechenden Datensätze gefunden, werden diese zur Anzeige gebracht. Wird kein den Suchkriterien entsprechender Datensatz gefunden teilt dies das Programm mit.

- Mit der Taste '**Beenden**' wird dieser Programmteil beenden und die Maske wird vom Bildschirm entfernt.

Cityrufe senden

Dieser Menüpunkt übernimmt die Steuerung für das Starten von Rufen über das Cityruf-Netz. Beim Cityruf werden drei Möglichkeiten unterschieden, Informationen an den Empfänger zu übermitteln.

- Tonruf:

Hierbei wird dem Empfänger lediglich ein Tonsignal übermittelt.

- Numerikruf:

Hierbei wird dem Empfänger eine maximal 15-stellige numerische Botschaft übersandt, die auf dem Empfängerdisplay angezeigt wird.

- Textruf:

Hierbei wird dem Empfänger eine maximal 80-stellige alphanumerische Botschaft übersandt, die auf dem Empfängerdisplay angezeigt wird.

Wichtig dabei ist, daß zuvor die richtige Cityrufzone, die den Bereich, in dem der Ruf ausgestrahlt wird, definiert, festgelegt wird.

Vorgehensweise beim Absetzen einer Cityruf-Nachricht:

1.)

Cityruf-Eingabemaske aus Hauptmenü (Kopfzeile) oder mittels Button starten.

2.)

Je nach gewählter Rufart Text oder numerische Information in das oberste Feld der Maske eingeben, bzw. aus der Liste auswählen.

3.)

Rufnummer des Teilnehmers ins Feld *Rufnummer eingeben* einsetzen. Entweder durch direktes eintippen der Nummer, oder mittels Drag und Drop aus der zuvor gestarteten Maske des Adressbuches. Dabei wird der Cursor auf das Feld *Cityruf-Nr.* bewegt, die linke Maustaste gedrückt. In dieser Stellung wird der Cursor in die Cityruf-Eingabemaske auf das Feld *Rufnummer eingeben* bewegt. Wenn sich der Cursor in diesem Feld befindet wird die linke Maustaste wieder losgelassen und die Rufnummer aus dem Adressbuch erscheint im Rufnummernfeld der Cityrufmaske.

HINWEIS: Die hier einzugebende Rufnummer besteht lediglich aus der 7-stelligen Rufnummer des Empfängers. Weitere Vorwahlen oder sonstige Nummern für Cityrufzonen sind nicht einzugeben !

4.)

Bevor der Ruf abgesetzt werden kann muß noch festgelegt werden, in welcher Rufzone der Empfänger gerufen werden soll. Dazu gibt es die Auswahl der Rufzonen in der Maske Rufzonen Cityruf. Hier kann zwischen verschiedenen Regionalzonen, den 8 Superzonen und der Möglichkeit keine Zone zu definieren gewählt werden. Die Auswahl *Keine* ist zu treffen, wenn der Empfänger für das ganze Cityrufnetz eingebucht wurde.

5.)

Sind alle Angaben gemacht, wird mit der Taste Senden der Ruf in das Auftragslogbuch übernommen und baldmöglichst abgesetzt.

Hinweise zu den Statusmeldungen die im Logbuch nach dem Absetzen des Rufes eingetragen sind:

Diese Statusmeldungen sind keine Informationen die Pager für Windows auf der Grundlage irgendwelcher Fehlerzustände im Programm selbst einträgt, sondern bei diesen Meldungen handelt es sich um ausgewertete Rückmeldungen des Pagerdienst-Servers der Telekom.

Versandablauf beim Einsatz von Cityrufen:

Das Programm wählt den Zentralrechner des Pagerdienstes, hier die Telekom, an und versucht Kontakt mit dem Rechner aufzubauen. Wenn dies gelungen ist, wird die gewünschte Teilnehmerrufnummer und die zu übermittelnde Nachricht dem Zentralrechner mitgeteilt. Wenn keine Probleme bestehen, wird der Auftrag angenommen und nach kurzem Warten über das Sendernetz verschickt.

Der Bereich, in dem der Versand erfolgt, richtet sich dabei nach der Rufzone für die eingebucht wurde. Bis vor kurzem wurden noch eine ganze Reihe von Rufzonen und 8 Superzonen verwendet. Dies hat sich seit Herbst 1995 geändert. Neuere Geräte werden nur noch für die 8 Zonen oder einen bundesweiten Versand eingebucht.

Sollten Probleme mit der Nummer des Empfangsgerätes oder der Nachricht beim Pagerdienst auftreten, wird dem Programm eine Mitteilung über die Art des Problems mitgeteilt. Das Programm seinerseits gibt diese Information in die Satuszeile des Logbuches weiter, so daß der Bediener über die Probleme informiert ist.

Ton - Cityrufe

Mit dieser Maske ist es möglich Tonrufe über das Cityruf-Netz abzusetzen.

Nach der Festlegung der City-Rufzone in der der Ruf ausgestrahlt werden soll ist die Eingabe der Rufnummer erforderlich, bevor der Ruf gesendet werden kann.

- Mit der Taste '**City-Rufzone wählen**' wird eine neue Maske gestartet, bei der aus den unterschiedlichen City-Rufzonen die ausgewählt werden kann, in der der Ruf ausgestrahlt werden soll.

Die jeweils aktuell gewählte und damit aktive City-Rufzone wird in der City-Ruf-Maske dargestellt.

- Mit der Taste '**Adressbuch**' wird die Maske der Adressdatenbank gestartet. Von dort aus kann durch Drag&Drop aus dem Feld '**Cityruf-Nr.**' die Rufnummer des gewünschten Teilnehmers in das Feld '**Rufnummer eingeben**' der Cityruf-Maske gezogen werden.

Wollen Sie keinen Eintrag aus dem Adressbuch verwenden, sondern ein Nummer frei eingeben, so darf die Maske des Adressbuches auf dem Bildschirm nicht sichtbar sein.

- Mit der Taste '**Senden**' wird der Rufauftrag in die Versanddatenbank eingetragen, die vom Hintergrundprozeß alle 30 sek. nach abzuarbeitenden Aufträgen durchsucht wird.

Falls bei den Optionen das Logbuch angeschaltet ist, wird die Maske des Logbuches gestartet und der neue Rufauftrag wird direkt eingetragen.

- Mit der Taste '**Beenden**' wird dieser Programmteil abgeschlossen. Die Maske wird vom Bildschirm entfernt.

Vorgehensweise beim Absetzen einer Cityruf-Nachricht:

1.)

Cityruf-Eingabemaske aus Hauptmenü (Kopfzeile) oder mittels Button starten.

2.)

Je nach gewählter Rufart Text oder numerische Information in das oberste Feld der Maske eingeben, bzw. aus der Liste auswählen.

3.)

Rufnummer des Teilnehmers ins Feld *Rufnummer eingeben* einsetzen. Entweder durch direktes eintippen der Nummer, oder mittels Drag und Drop aus der zuvor gestarteten Maske des Adressbuches. Dabei wird der Cursor auf das Feld *Cityruf-Nr.* bewegt, die linke Maustaste gedrückt. In dieser Stellung wird der Cursor in die Cityruf-Eingabemaske auf das Feld *Rufnummer eingeben* bewegt. Wenn sich der Cursor in diesem Feld befindet wird die linke Maustaste wieder losgelassen und die Rufnummer aus dem Adressbuch erscheint im Rufnummernfeld der Cityrufmaske.

HINWEIS: Die hier einzugebende Rufnummer besteht lediglich aus der 7-stelligen Rufnummer des Empfängers. Weitere Vorwahlen oder sonstige Nummern für Cityrufzonen sind nicht einzugeben !

4.)

Bevor der Ruf abgesetzt werden kann muß noch festgelegt werden, in welcher Rufzone der Empfänger gerufen werden soll. Dazu gibt es die Auswahl der Rufzonen in der Maske Rufzonen Cityruf. Hier kann zwischen verschiedenen Regionalzonen, den 8 Superzonen und der Möglichkeit keine Zone zu definieren gewählt werden. Die Auswahl *Keine* ist zu treffen, wenn der Empfänger für das ganze Cityrufnetz eingebucht wurde.

5.)

Sind alle Angaben gemacht, wird mit der Taste Senden der Ruf in das Auftragslogbuch übernommen und

baldmöglichst abgesetzt.

Hinweise zu den Statusmeldungen die im Logbuch nach dem Absetzen des Rufes eingetragen sind:
Diese Statusmeldungen sind keine Informationen die Pager für Windows auf der Grundlage irgendwelcher Fehlerzustände im Programm selbst einträgt, sondern bei diesen Meldungen handelt es sich um ausgewertete Rückmeldungen des Pagerdienst-Servers der Telekom.

Numerische Cityrufe

Mit dieser Maske ist es möglich Tonrufe über das Cityruf-Netz abzusetzen.

Nach der Festlegung der City-Rufzone in der der Ruf ausgestrahlt werden soll ist die Eingabe der Rufnummer erforderlich, bevor der Ruf gesendet werden kann.

- Mit der Taste '**City-Rufzone wählen**' wird eine neue Maske gestartet, bei der aus den unterschiedlichen City-Rufzonen die ausgewählt werden kann, in der der Ruf ausgestrahlt werden soll. Die jeweils aktuell gewählte und damit aktive City-Rufzone wird in der City-Ruf-Maske dargestellt.

- Mit der Taste '**Adressbuch**' wird die Maske der Adressdatenbank gestartet. Von dort aus kann durch Drag&Drop aus dem Feld '**Cityruf-Nr.**' die Rufnummer des gewünschten Teilnehmers in das Feld '**Rufnummer eingeben**' der Cityruf-Maske gezogen werden.

Wollen Sie keinen Eintrag aus dem Adressbuch verwenden, sondern ein Nummer frei eingeben, so darf die Maske des Adressbuches auf dem Bildschirm nicht sichtbar sein.

- In der Auswahlbox mit der Überschrift '**Information eingeben**' ist einzugeben oder auszuwählen welche numerische Information übermittelt werden soll.

- Mit der Taste '**Senden**' wird der Rufauftrag in die Versanddatenbank eingetragen, die vom Hintergrundprozeß alle 30 sek. nach abzuarbeitenden Aufträgen durchsucht wird. Falls bei den Optionen das Logbuch angeschaltet ist, wird die Maske des Logbuches gestartet und der neue Rufauftrag wird direkt eingetragen.

- Mit der Taste '**Beenden**' wird dieser Programmteil abgeschlossen. Die Maske wird vom Bildschirm entfernt.

Vorgehensweise beim Absetzen einer Cityruf-Nachricht:

1.

)Cityruf-Eingabemaske aus Hauptmenü (Kopfzeile) oder mittels Button starten.

2.)

Je nach gewählter Rufart Text oder numerische Information in das oberste Feld der Maske eingeben, bzw. aus der Liste auswählen.

3.)

Rufnummer des Teilnehmers ins Feld *Rufnummer eingeben* einsetzen. Entweder durch direktes eintippen der Nummer, oder mittels Drag und Drop aus der zuvor gestarteten Maske des Adressbuches. Dabei wird der Cursor auf das Feld *Cityruf-Nr.* bewegt, die linke Maustaste gedrückt. In dieser Stellung wird der Cursor in die Cityruf-Eingabemaske auf das Feld *Rufnummer eingeben* bewegt. Wenn sich der Cursor in diesem Feld befindet wird die linke Maustaste wieder losgelassen und die Rufnummer aus dem Adressbuch erscheint im Rufnummernfeld der Cityrufmaske.

HINWEIS: Die hier einzugebende Rufnummer besteht lediglich aus der 7-stelligen Rufnummer des Empfängers. Weitere Vorwahlen oder sonstige Nummern für Cityrufzonen sind nicht einzugeben !

4.)

Bevor der Ruf abgesetzt werden kann muß noch festgelegt werden, in welcher Rufzone der Empfänger gerufen werden soll. Dazu gibt es die Auswahl der Rufzonen in der Maske Rufzonen Cityruf. Hier kann zwischen verschiedenen Regionalzonen, den 8 Superzonen und der Möglichkeit keine Zone zu definieren gewählt werden. Die Auswahl *Keine* ist zu treffen, wenn der Empfänger für das ganze Cityrufnetz eingebucht wurde.

5.)

Sind alle Angaben gemacht, wird mit der Taste Senden der Ruf in das Auftragslogbuch übernommen und baldmöglichst abgesetzt.

Hinweise zu den Statusmeldungen die im Logbuch nach dem Absetzen des Rufes eingetragen sind:

Diese Statusmeldungen sind keine Informationen die Pager für Windows auf der Grundlage irgendwelcher Fehlerzustände im Programm selbst einträgt, sondern bei diesen Meldungen handelt es sich um ausgewertete Rückmeldungen des Pagerdienst-Servers der Telekom.

Alphanumerische Cityrufe (Texte)

Mit dieser Maske ist es möglich Tonrufe über das Cityruf-Netz abzusetzen.

Nach der Festlegung der City-Rufzone in der der Ruf ausgestrahlt werden soll ist die Eingabe der Rufnummer erforderlich, bevor der Ruf gesendet werden kann.

- Mit der Taste '**City-Rufzone wählen**' wird eine neue Maske gestartet, bei der aus den unterschiedlichen City-Rufzonen die ausgewählt werden kann, in der der Ruf ausgestrahlt werden soll. Die jeweils aktuell gewählte und damit aktive City-Rufzone wird in der City-Ruf-Maske dargestellt.

- Mit der Taste '**Adressbuch**' wird die Maske der Adressdatenbank gestartet. Von dort aus kann durch Drag&Drop aus dem Feld '**Cityruf-Nr.**' die Rufnummer des gewünschten Teilnehmers in das Feld '**Rufnummer eingeben**' der Cityruf-Maske gezogen werden.

Wollen Sie keinen Eintrag aus dem Adressbuch verwenden, sondern ein Nummer frei eingeben, so darf die Maske des Adressbuches auf dem Bildschirm nicht sichtbar sein.

- In der Auswahlbox mit der Überschrift '**Information eingeben**' ist einzugeben oder auszuwählen welche alphanumerische Information übermittelt werden soll.

- Mit der Taste '**Senden**' wird der Rufauftrag in die Versanddatenbank eingetragen, die vom Hintergrundprozeß alle 30 sek. nach abzuarbeitenden Aufträgen durchsucht wird. Falls bei den Optionen das Logbuch angeschaltet ist, wird die Maske des Logbuches gestartet und der neue Rufauftrag wird direkt eingetragen.

- Mit der Taste '**Beenden**' wird dieser Programmteil abgeschlossen. Die Maske wird vom Bildschirm entfernt.

Vorgehensweise beim Absetzen einer Cityruf-Nachricht:

1.)

Cityruf-Eingabemaske aus Hauptmenü (Kopfzeile) oder mittels Button starten.

2.)

Je nach gewählter Rufart Text oder numerische Information in das oberste Feld der Maske eingeben, bzw. aus der Liste auswählen.

3.)

Rufnummer des Teilnehmers ins Feld *Rufnummer eingeben* einsetzen. Entweder durch direktes eintippen der Nummer, oder mittels Drag und Drop aus der zuvor gestarteten Maske des Adressbuches. Dabei wird der Cursor auf das Feld *Cityruf-Nr.* bewegt, die linke Maustaste gedrückt. In dieser Stellung wird der Cursor in die Cityruf-Eingabemaske auf das Feld *Rufnummer eingeben* bewegt. Wenn sich der Cursor in diesem Feld befindet wird die linke Maustaste wieder losgelassen und die Rufnummer aus dem Adressbuch erscheint im Rufnummernfeld der Cityrufmaske.

HINWEIS: Die hier einzugebende Rufnummer besteht lediglich aus der 7-stelligen Rufnummer des Empfängers. Weitere Vorwahlen oder sonstige Nummern für Cityrufzonen sind nicht einzugeben !

4.)

Bevor der Ruf abgesetzt werden kann muß noch festgelegt werden, in welcher Rufzone der Empfänger gerufen werden soll. Dazu gibt es die Auswahl der Rufzonen in der Maske Rufzonen Cityruf. Hier kann zwischen verschiedenen Regionalzonen, den 8 Superzonen und der Möglichkeit keine Zone zu definieren gewählt werden. Die Auswahl *Keine* ist zu treffen, wenn der Empfänger für das ganze Cityrufnetz eingebucht wurde.

5.)

Sind alle Angaben gemacht, wird mit der Taste Senden der Ruf in das Auftragslogbuch übernommen und baldmöglichst abgesetzt.

Hinweise zu den Statusmeldungen die im Logbuch nach dem Absetzen des Rufes eingetragen sind:

Diese Statusmeldungen sind keine Informationen die Pager für Windows auf der Grundlage irgendwelcher Fehlerzustände im Programm selbst einträgt, sondern bei diesen Meldungen handelt es sich um ausgewertete Rückmeldungen des Pagerdienst-Servers der Telekom.

Die Cityrufzonen

Beim Start eines Cityrufes ist es sehr wichtig, daß zuvor genau definiert wird, in welchem Sendebereich die Nachricht ausgestrahlt werden soll. Dazu ist die Cityrufzone festzulegen, in der die Sendung zu empfangen sein wird. Überregional kann durch die Anwahl der 8 Superzonen ein Empfangsgebiet definiert werden.

- Durch Anlicken der gewünschten Cityrufzone und der Bestätigung der Wahl durch das Drücken der Taste **'OK'** wird die ausgewählte Rufzone zur Aktuellen. Zugleich wird die Anzeige der Rufzone in der Cityruf-Maske aktualisiert.

Die letzten Eintragungen in der Auswahlliste betreffen die 8 Superzonen mit ihren Codezahlen.

Mobiltelefon - Nachrichten senden

Dieser Menüpunkt übernimmt die Steuerung für das Starten von Rufen über das Mobiltelefon -Netz. Beim Mobilruf werden zwei Möglichkeiten unterschieden Informationen an den Empfänger zu Übermitteln.

- Numerikruf:

Hierbei wird dem Empfänger eine maximal 15-stellige numerische Botschaft übersand, die auf dem Empfängerdisplay angezeigt wird.

- Textruf:

Hierbei wird dem Empfänger eine maximal 160-stellige alphanumerische Botschaft übersand, die auf dem Empfängerdisplay angezeigt wird.

Vorgehensweise beim Absetzen einer Mobiltelefon-Nachricht:

1.)

Mobiltelefon-Eingabemaske aus Hauptmenü (Kopfzeile) oder mittels Button starten.

2.)

Je nach gewählter Rufart Text oder numerische Information in das oberste Feld der Maske eingeben, bzw. aus der Liste auswählen.

3.)

Rufnummer des Teilnehmers ins Feld *Rufnummer eingeben* einsetzen. Entweder durch direktes eintippen der Nummer, oder mittels Drag und Drop aus der zuvor gestarteten Maske des Adressbuches. Dabei wird der Cursor auf das Feld *Mobiltelefon-Nr.* bewegt, die linke Maustaste gedrückt. In dieser Stellung wird der Cursor in die Mobiltelefon-Eingabemaske auf das Feld *Rufnummer eingeben* bewegt. Wenn sich der Cursor in diesem Feld befindet wird die linke Maustaste wieder losgelassen und die Rufnummer aus dem Adressbuch erscheint im Rufnummernfeld der Mobiltelefonmaske.

HINWEIS: Die hier einzugebende Rufnummer besteht aus der Vorwahl des Teilnehmers (0171 - für D1 / 0172 - für D2 / 0177 - für E-Plus) und der 7-stelligen Rufnummer des Empfängers. Die Vorwahl kann von der Rufnummer überhaupt nicht, durch ein -, oder durch ein / getrennt sein.

4.)

Sind alle Angaben gemacht, wird mit der Taste Senden der Ruf in das Auftragslogbuch übernommen und baldmöglichst abgesetzt.

Hinweise zu den Statusmeldungen die im Logbuch nach dem Absetzen des Rufes eingetragen sind:

Diese Statusmeldungen sind keine Informationen die Pager für Windows auf der Grundlage irgendwelcher Fehlerzustände im Programm selbst einträgt, sondern bei diesen Meldungen handelt es sich um ausgewertete Rückmeldungen des Pagerdienst-Servers des jeweilige Netzbetreibers.

Versandablauf beim Einsatz von Mobilfunkrufen (D1):

Das Programm wählt den Zentralrechner des Pagerdienstes, hier die Telekom, an und versucht Kontakt mit dem Rechner aufzubauen. Wenn dies gelungen ist, wird die gewünschte Teilnehmerrufnummer und der zu übermittelnde Text dem Zentralrechner mitgeteilt. Wenn keine Probleme bestehen, wird der Auftrag angenommen und eine Auftragsnummer vergeben, die von der Software im PC des Absenders gespeichert wird. Die Annahme des Auftrages durch den Pagerdienst bedeutet aber noch nicht, daß die

Mitteilung sofort an den Adressaten versendet wurde. Sollte nämlich das Funknetz zum jetzigen Zeitpunkt nicht in der Lage sein, den Standort des Empfängers zu lokalisieren, wird der Sendeauftrag im Zentralrechner in eine Warteschlange aufgenommen. Wenn sich der Empfänger beim Funknetz bemerkbar macht, wird dies dem Pagerdienst gemeldet und die Mitteilung wird zugestellt.

Im Falle, daß der Auftrag in der Warteschlange des Pagerdienstes steht, wird im Logbuch der Versand verneint, der Absendetag und das Absendedatum aber ausgefüllt. Weiterhin wird in der Statusspalte ein Hinweis auf den Verbleib des Auftrages eingetragen.

Wenn in einem solchen Fall im Logbuch die Taste Auftrag sofort noch mal versenden gedrückt wird, bewirkt dies nicht, daß der Auftrag nochmals versandt wird, sondern daß beim Zentralrechner des Pagerdienstes unter der gespeicherten Auftragsnummer eine Datenbankabfrage über den Verbleib bzw. den Satus des Auftrages in der Warteschlange gestartet wird. Wird nun vom Pagerdienst mitgeteilt, daß der Auftrag inzwischen versandt wurde, wird auch das Logbuch aktualisiert. Sollte sich am Stand des Auftrages nichts geändert haben, wird das Logbuch nicht verändert.

Problematisch ist es, wenn aus dem Logbuch ein Auftrag gelöscht wird, der sich in der Warteschlange des Pagerdienstes befindet. In diesem Fall wird der gesamte Auftrag aus dem Logbuch, auch die Auftragsnummer des Pagerdienstes, entfernt. Somit kann der weitere Verlauf dieses Auftrages nicht weiterverfolgt werden. Auch ein Löschen im Pagerdienst ist nicht mehr möglich. Der Auftrag wird also weiterhin vom Pagerdienst verwaltet und es wird weiterhin versucht, die Mitteilung zuzustellen.

Sind Aufträge im Pagerdienst, die im Zeitraum von z.B. 14 Tage nicht zugestellt werden konnten, werden diese Mitteilungen vom Pagersystem gelöscht.

Versandablauf beim Einsatz von Mobilfunkrufen (D2):

Das Programm wählt den Zentralrechner des Pagerdienstes, hier Mannesmann, an und versucht Kontakt mit dem Rechner aufzubauen. Wenn dies gelungen ist, wird die gewünschte Teilnehmerrufnummer und der zu übermittelnde Text dem Zentralrechner mitgeteilt. Wenn keine Probleme bestehen, wird der Auftrag angenommen und eine Auftragsnummer vergeben. Im Gegensatz zu D1 wird bei diesem System sofort versucht, die Mitteilung an das Endgerät weiterzuleiten. Der erste Versuch dieser Aktion wird sofort nach Auftragseingang durchgeführt und vom Pager mitverfolgt. Wird die Nachricht bei diesem Versuch vom Pagerdienst abgesetzt, erhält der Auftraggeber eine Mitteilung darüber, die dann von Pager im Logbuch vermerkt wird. Kann das Pagersystem den Auftrag nicht sofort absetzen, wird er in die Warteschlange des Systems aufgenommen. Im Gegensatz zu D1 ist es nach Aussage von Mannesmann aus rechtlichen Gründen nicht möglich, die weitere Verarbeitung des Auftrages zu verfolgen, obwohl eine Auftragsnummer vergeben wurde. Dies bedeutet, daß eine Nachfrage, ob die Nachricht abgesandt werden konnte, oder ein Löschen eines Auftrages in der Warteschlange des Systems nicht möglich.

Zwar kann der Auftrag aus dem Logbuch gelöscht werden, doch hat das keine Auswirkungen auf das Pagersystem von Mannesmann. Wird der Auftrag allerdings über eine ISDN-Verbindung abgesetzt, kann auf alle Möglichkeiten der Auftragsverfolgung und das Löschen von Aufträgen zurückgegriffen werden.

Ein wesentlicher Unterschied zu D1 besteht aber darin, daß das Endgerät nicht erst eine Telefonverbindung aufgebaut haben muß, bevor der Pagerdienst aktiv wird. Bei D2 wird sofort nach dem Anmelden des Endgerätes im Netz ein Meldungsversand möglich.

Sind Aufträge im Pagerdienst, die im Zeitraum von z.B. 48 Stunden nicht zugestellt werden konnten, werden diese Mitteilungen vom Pagersystem gelöscht.

Numerische Mobiltelefon - Nachrichten

Mit dieser Maske ist es möglich Tonrufe über das Mobilruf-Netz abzusetzen. Bevor der Ruf gesendet werden kann ist lediglich noch die Eingabe der Rufnummer erforderlich.

- Mit der Taste '**Adressbuch**' wird die Maske der Adressdatenbank gestartet. Von dort aus kann durch Drag&Drop aus dem Feld '**Mobiltelefonruf-Nr.**' die Rufnummer des gewünschten Teilnehmers in das Feld '**Rufnummer eingeben**' der Mobiltelefon-Maske gezogen werden. Wollen Sie keinen Eintrag aus dem Adressbuch verwenden, sondern ein Nummer frei eingeben, so darf die Maske des Adressbuches auf dem Bildschirm nicht sichtbar sein.

- In der Auswahlbox mit der Überschrift '**Information eingeben**' ist einzugeben oder auszuwählen welche numerische Information übermittelt werden soll.

- Mit der Taste '**Senden**' wird der Rufauftrag in die Versanddatenbank eingetragen, die vom Hintergrundprozeß alle 30 sek. nach abzuarbeitenden Aufträgen durchsucht wird. Falls bei den Optionen das Logbuch angeschaltet ist, wird die Maske des Logbuches gestartet und der neue Rufauftrag wird direkt eingetragen.

- Mit der Taste '**Beenden**' wird dieser Programmteil abgeschlossen. Die Maske wird vom Bildschirm entfernt.

Vorgehensweise beim Absetzen einer Mobiltelefon-Nachricht:

1.)

Mobiltelefon-Eingabemaske aus Hauptmenü (Kopfzeile) oder mittels Button starten.

2.)

Je nach gewählter Rufart Text oder numerische Information in das oberste Feld der Maske eingeben, bzw. aus der Liste auswählen.

3.)

Rufnummer des Teilnehmers ins Feld *Rufnummer eingeben* einsetzen. Entweder durch direktes eintippen der Nummer, oder mittels Drag und Drop aus der zuvor gestarteten Maske des Adressbuches. Dabei wird der Cursor auf das Feld *Mobiltelefon-Nr.* bewegt, die linke Maustaste gedrückt. In dieser Stellung wird der Cursor in die Mobiltelefon-Eingabemaske auf das Feld *Rufnummer eingeben* bewegt. Wenn sich der Cursor in diesem Feld befindet wird die linke Maustaste wieder losgelassen und die Rufnummer aus dem Adressbuch erscheint im Rufnummernfeld der Mobiltelefonmaske.

HINWEIS: Die hier einzugebende Rufnummer besteht aus der Vorwahl des Teilnehmers (0171 - für D1 / 0172 - für D2 / 0177 - für E-Plus) und der 7-stelligen Rufnummer des Empfängers. Die Vorwahl kann von der Rufnummer überhaupt nicht, durch ein -, oder durch ein / getrennt sein.

4.)

Sind alle Angaben gemacht, wird mit der Taste Senden der Ruf in das Auftragslogbuch übernommen und baldmöglichst abgesetzt.

Hinweise zu den Statusmeldungen die im Logbuch nach dem Absetzen des Rufes eingetragen sind:

Diese Statusmeldungen sind keine Informationen die Pager für Windows auf der Grundlage irgendwelcher Fehlerzustände im Programm selbst einträgt, sondern bei diesen Meldungen handelt es sich um ausgewertete Rückmeldungen des Pagerdienst-Servers des jeweilige Netzbetreibers.

Alphanumerische Mobiltelefon - Nachrichten (Texte)

Mit dieser Maske ist es möglich Tonrufe über das Mobilruf-Netz abzusetzen.

Bevor der Ruf gesendet werden kann ist lediglich noch die Eingabe der Rufnummer erforderlich.

- Mit der Taste '**Adressbuch**' wird die Maske der Adressdatenbank gestartet. Von dort aus kann durch Drag&Drop aus dem Feld '**Mobiltelefonruf-Nr.**' die Rufnummer des gewünschten Teilnehmers in das Feld '**Rufnummer eingeben**' der Mobiltelefon-Maske gezogen werden.

Wollen Sie keinen Eintrag aus dem Adressbuch verwenden, sondern ein Nummer frei eingeben, so darf die Maske des Adressbuches auf dem Bildschirm nicht sichtbar sein.

- In der Auswahlbox mit der Überschrift '**Information eingeben**' ist einzugeben oder auszuwählen welche alphanumerische Information übermittelt werden soll.

- Mit der Taste '**Senden**' wird der Rufauftrag in die Versanddatenbank eingetragen, die vom Hintergrundprozeß alle 30 sek. nach abzuarbeitenden Aufträgen durchsucht wird.

Falls bei den Optionen das Logbuch angeschaltet ist, wird die Maske des Logbuches gestartet und der neue Rufauftrag wird direkt eingetragen.

- Mit der Taste '**Beenden**' wird dieser Programmteil abgeschlossen. Die Maske wird vom Bildschirm entfernt.

Vorgehensweise beim Absetzen einer Mobiltelefon-Nachricht:

1.)

Mobiltelefon-Eingabemaske aus Hauptmenü (Kopfzeile) oder mittels Button starten.

2.)

Je nach gewählter Rufart Text oder numerische Information in das oberste Feld der Maske eingeben, bzw. aus der Liste auswählen.

3.)

Rufnummer des Teilnehmers ins Feld *Rufnummer eingeben* einsetzen. Entweder durch direktes eintippen der Nummer, oder mittels Drag und Drop aus der zuvor gestarteten Maske des Adressbuches. Dabei wird der Cursor auf das Feld *Mobiltelefon-Nr.* bewegt, die linke Maustaste gedrückt. In dieser Stellung wird der Cursor in die Mobiltelefon-Eingabemaske auf das Feld *Rufnummer eingeben* bewegt. Wenn sich der Cursor in diesem Feld befindet wird die linke Maustaste wieder losgelassen und die Rufnummer aus dem Adressbuch erscheint im Rufnummernfeld der Mobiltelefonmaske.

HINWEIS: Die hier einzugebende Rufnummer besteht aus der Vorwahl des Teilnehmers (0171 - für D1 / 0172 - für D2 / 0177 - für E-Plus) und der 7-stelligen Rufnummer des Empfängers. Die Vorwahl kann von der Rufnummer überhaupt nicht, durch ein -, oder durch ein / getrennt sein.

4.)

Sind alle Angaben gemacht, wird mit der Taste Senden der Ruf in das Auftragslogbuch übernommen und baldmöglichst abgesetzt.

Hinweise zu den Statusmeldungen die im Logbuch nach dem Absetzen des Rufes eingetragen sind:

Diese Statusmeldungen sind keine Informationen die Pager für Windows auf der Grundlage irgendwelcher Fehlerzustände im Programm selbst einträgt, sondern bei diesen Meldungen handelt es sich um ausgewertete Rückmeldungen des Pagerdienst-Servers des jeweilige Netzbetreibers.

Scall - Nachrichten senden

Dieser Menüpunkt übernimmt die Steuerung für das Starten von Rufen über das Scall-Netz. Beim Scall werden zwei Möglichkeiten unterschieden Informationen an den Empfänger zu Übermitteln.

- Tonruf:

Hierbei wird dem Empfänger lediglich ein Tonsignal übermittelt.

- Numerikruf:

Hierbei wird dem Empfänger eine maximal 15-stellige numerische Botschaft übersand, die auf dem Empfängerdisplay angezeigt wird.

Vorgehensweise beim Absetzen einer Scall-Nachricht:

1.)

Scall-Eingabemaske aus Hauptmenü (Kopfzeile) oder mittels Button starten.

2.)

Information in das oberste Feld der Maske eingeben, bzw. aus der Liste auswählen.

3.)

Rufnummer des Teilnehmers ins Feld *Rufnummer eingeben* einsetzen. Entweder durch direktes eintippen der Nummer, oder mittels Drag und Drop aus der zuvor gestarteten Maske der Adressendatenbank. Dabei wird der Cursor auf das Feld *Scall-Nr.* bewegt, die linke Maustaste gedrückt. In dieser Stellung wird der Cursor in die Scall-Eingabemaske auf das Feld *Rufnummer eingeben* bewegt. Wenn sich der Cursor in diesem Feld befindet wird die linke Maustaste wieder losgelassen und die Rufnummer aus der Adressendatenbank erscheint im Rufnummernfeld der Scallmaske.

HINWEIS: Die hier einzugebende Rufnummer besteht lediglich aus der 7-stelligen Rufnummer des Empfängers. Weitere Vorwahlen oder sonstige Nummern sind nicht einzugeben !

4.) Je nach Telefonnetz dauert es unterschiedlich lange bis die Verbindung zum Scall-Computer aufgebaut und dieser seine Ansage vorgenommen hat.

Zur Überbrückung dieser Zeitphase ist die für Sie günstigste Zeiteinstellung im Eingabefenster vorzunehmen.

Dabei ist zu unterscheiden, daß je nach Wahlverfahren unterschiedliche Zeiten bis zum Verbindungsaufbau benötigt werden.

Das Programm stellt für die beiden möglichen Wahlverfahren (Ton- und Pulswahl) unterschiedliche Zeitvorgaben zur Verfügung.

In der Regel können die voreingestellten Zeiten verwendet werden. Sollte die Übermittlung der Scall-Nachricht mittels MFV-Tönen nicht die Ansagepause nach dem Piepston treffen, verstellen Sie bitte die Zeitangaben so, daß die Nachricht in der Ansagepause übermittelt wird.

5.)

Sind alle Angaben gemacht, wird mit der Taste Senden der Ruf in das Auftragslogbuch übernommen und baldmöglichst abgesetzt.

Versandablauf beim Einsatz von Scall:

Das Programm wählt den Pagerdienst, hier die Telekom, an und versucht Kontakt mit dem Rechner aufzubauen. Wenn dies gelungen ist, wird die gewünschte die zu übermittelnde Nachricht dem Rechner mitgeteilt. Wenn keine Probleme bestehen, wird der Auftrag angenommen und nach kurzem Warten über

das Sendernetz verschickt.

Scall versorgt lediglich einen Umkreis von ca. 25Km um das Einbuchungsgebiet des Scallempfängers herum und auch nur dann, wenn der Empfänger zuvor richtig für diesen Bereich angemeldet wurde.

Ein Problem beim Versand von Scall-Nachrichten liegt darin, daß es sich beim Annahmedienst der Telekom lediglich um ein akustisches Modem handelt, mit dem keine herkömmliche Modemverbindung aufgebaut werden kann, so daß eine Kontrolle der Datenübertragung und eine Bestätigung des richtigen Datenempfangs nicht erfolgen kann.

Numerische Scallrufe

Mit dieser Maske ist es möglich Tonrufe über das Scall-netz abzusetzen.

- Mit der Taste '**Adressdatenbank**' wird die Maske der Adressdatenbank gestartet. Von dort aus kann durch Drag&Drop aus dem Feld '**Scallruf-Nr.**' die Rufnummer des gewünschten Teilnehmers in das Feld '**Rufnummer eingeben**' der Scallruf-Maske gezogen werden.

Wollen Sie keinen Eintrag aus der Adressdatenbank verwenden, sondern ein Nummer frei eingeben, so darf die Maske der Adressdatenbank auf dem Bildschirm nicht sichtbar sein.

- In der Auswahlbox mit der Überschrift '**Information eingeben**' ist einzugeben oder auszuwählen welche numerische Information übermittelt werden soll.

- Mit der Taste '**Senden**' wird der Rufauftrag in die Versanddatenbank eingetragen, die vom Hintergrundprozeß alle 30 sek. nach abzuarbeitenden Aufträgen durchsucht wird. Falls bei den Optionen das Logbuch angeschaltet ist, wird die Maske des Logbuches gestartet und der neue Rufauftrag wird direkt eingetragen.

- Mit der Taste '**Beenden**' wird dieser Programmteil abgeschlossen. Die Maske wird vom Bildschirm entfernt.

Vorgehensweise beim Absetzen einer Scall-Nachricht:

1.)

Scall-Eingabemaske aus Hauptmenü (Kopfzeile) oder mittels Button starten.

2.)

Information in das oberste Feld der Maske eingeben, bzw. aus der Liste auswählen.

3.)

Rufnummer des Teilnehmers ins Feld *Rufnummer eingeben* einsetzen. Entweder durch direktes eintippen der Nummer, oder mittels Drag und Drop aus der zuvor gestarteten Maske der Adressdatenbank. Dabei wird der Cursor auf das Feld *Scall-Nr.* bewegt, die linke Maustaste gedrückt. In dieser Stellung wird der Cursor in die Scall-Eingabemaske auf das Feld *Rufnummer eingeben* bewegt. Wenn sich der Cursor in diesem Feld befindet wird die linke Maustaste wieder losgelassen und die Rufnummer aus der Adressdatenbank erscheint im Rufnummernfeld der Scallmaske.

HINWEIS: Die hier einzugebende Rufnummer besteht lediglich aus der 7-stelligen Rufnummer des Empfängers. Weitere Vorwahlen oder sonstige Nummern sind nicht einzugeben !

4.) Je nach Telefonnetz dauert es unterschiedlich lange bis die Verbindung zum Scall-Computer aufgebaut und dieser seine Ansage vorgenommen hat.

Zur Überbrückung dieser Zeitphase ist die für Sie günstigste Zeiteinstellung im Eingabefenster vorzunehmen.

Dabei ist zu unterscheiden, daß je nach Wahlverfahren unterschiedliche Zeiten bis zum Verbindungsaufbau benötigt werden.

Das Programm stellt für die beiden möglichen Wahlverfahren (Ton- und Pulswahl) unterschiedliche Zeitvorgaben zur Verfügung.

In der Regel können die voreingestellten Zeiten verwendet werden. Sollte die Übermittlung der Scall-Nachricht mittels MFV-Tönen nicht die Ansagepause nach dem Piepston treffen, verstellen Sie bitte die Zeitangaben so, daß die Nachricht in der Ansagepause übermittelt wird.

5.)

Sind alle Angaben gemacht, wird mit der Taste Senden der Ruf in das Auftragslogbuch übernommen und baldmöglichst abgesetzt.

ScallTon

Mit dieser Maske ist es möglich Tonrufe über das Scall-netz abzusetzen.

- Mit der Taste '**Adressdatenbank**' wird die Maske der Adressdatenbank gestartet. Von dort aus kann durch Drag&Drop aus dem Feld '**Scall-Nr.**' die Rufnummer des gewünschten Teilnehmers in das Feld '**Rufnummer eingeben**' der Scallruf-Maske gezogen werden.

Wollen Sie keinen Eintrag aus der Adressdatenbank verwenden, sondern eine Nummer frei eingeben, so darf die Maske der Adressdatenbank auf dem Bildschirm nicht sichtbar sein.

- Mit der Taste '**Senden**' wird der Rufauftrag in die Versanddatenbank eingetragen, die vom Hintergrundprozeß alle 30 sek. nach abzuarbeitenden Aufträgen durchsucht wird. Falls bei den Optionen das Logbuch angeschaltet ist, wird die Maske des Logbuches gestartet und der neue Rufauftrag wird direkt eingetragen.

- Mit der Taste '**Beenden**' wird dieser Programmteil abgeschlossen. Die Maske wird vom Bildschirm entfernt.

Vorgehensweise beim Absetzen einer Scall-Nachricht:

1.)

Scall-Eingabemaske aus Hauptmenü (Kopfzeile) oder mittels Button starten.

2.)

Information in das oberste Feld der Maske eingeben, bzw. aus der Liste auswählen.

3.)

Rufnummer des Teilnehmers ins Feld *Rufnummer eingeben* einsetzen. Entweder durch direktes Eintippen der Nummer, oder mittels Drag und Drop aus der zuvor gestarteten Maske der Adressdatenbank. Dabei wird der Cursor auf das Feld *Scall-Nr.* bewegt, die linke Maustaste gedrückt. In dieser Stellung wird der Cursor in die Scall-Eingabemaske auf das Feld *Rufnummer eingeben* bewegt. Wenn sich der Cursor in diesem Feld befindet wird die linke Maustaste wieder losgelassen und die Rufnummer aus der Adressdatenbank erscheint im Rufnummernfeld der Scallmaske.

HINWEIS: Die hier einzugebende Rufnummer besteht lediglich aus der 7-stelligen Rufnummer des Empfängers. Weitere Vorwahlen oder sonstige Nummern sind nicht einzugeben !

4.) Je nach Telefonnetz dauert es unterschiedlich lange bis die Verbindung zum Scall-Computer aufgebaut und dieser seine Ansage vorgenommen hat.

Zur Überbrückung dieser Zeitphase ist die für Sie günstigste Zeiteinstellung im Eingabefenster vorzunehmen.

Dabei ist zu unterscheiden, daß je nach Wahlverfahren unterschiedliche Zeiten bis zum Verbindungsaufbau benötigt werden.

Das Programm stellt für die beiden möglichen Wahlverfahren (Ton- und Pulswahl) unterschiedliche Zeitvorgaben zur Verfügung.

In der Regel können die voreingestellten Zeiten verwendet werden. Sollte die Übermittlung der Scall-Nachricht mittels MFV-Tönen nicht die Ansagepause nach dem Piepston treffen, verstellen Sie bitte die Zeitangaben so, daß die Nachricht in der Ansagepause übermittelt wird.

5.)

Sind alle Angaben gemacht, wird mit der Taste Senden der Ruf in das Auftragslogbuch übernommen und baldmöglichst abgesetzt.

Gruppenrufe

Mit dieser Funktion ist es möglich mehreren Adressaten aus der Adress-Datenbank die gleiche Nachricht zukommen zulassen. Dazu wird aus der Menüleiste der Befehl **Gruppenruf** ausgewählt.

- Im Feld des Adressbuches, das in Form einer Tabelle vorliegt, werden mehrere Adressaten durch Mausclick ausgewählt.

- In der Auswahlbox mit der Überschrift **'Information eingeben'** ist einzugeben oder auszuwählen welche Information übermittelt werden soll. Die Art der Information wurde zuvor bei der Auswahl der Versandart aus der Menüleiste festgelegt.

- Mit der Taste **'Senden'** wird der Rufauftrag in die Versanddatenbank eingetragen, die vom Hintergrundprozeß alle 30 sek. nach abzuarbeitenden Aufträgen durchsucht wird. Falls bei den Optionen das Logbuch angeschaltet ist, wird die Maske des Logbuches gestartet und der neue Rufauftrag wird direkt eingetragen.

- Mit der Taste **'Beenden'** wird dieser Programmteil abgeschlossen. Die Maske wird vom Bildschirm entfernt.

Das Logbuch

In diesem Programmteil ist die Steuerung des Logbuches untergebracht (Nur Verfügbar, wenn zuvor unter OPTIONEN - PROGRAMM das Logbuch eingeschaltet wurde).

In jeder Zeile des Logbuches wird ein Auftrag dargestellt. In der Spalte **'Gesendet'** wird angezeigt, ob der Auftrag bereits bearbeitet wurde.

In der Spalte **'Wiederholung'** wird angezeigt, wann der Auftrag, sofern er noch nicht bearbeitet wurde und die Rufwiederholung eingeschaltet war, erneut bearbeitet wird.

- Mit der Taste **'Einzelnen Auftrag löschen'** wird der aktuell mit einem Mausclick markierte Auftrag nach Rückfrage gelöscht.

- Mit der Taste **'Alle Aufträge löschen'** werden nach Rückfrage ALLE Aufträge aus dem Logbuch entfernt. Damit sind ALLE, auch die laufenden Aufträge gelöscht !!!!

- Mit der Taste **'Auftrag sofort noch mal senden'** wird der aktuell mit einem Mausclick markierte Auftrag in der Auftragswarteschlange nach vorne gerückt.

- Mit der Taste **'Beenden'** wird das die Maske vom Bildschirm entfernt.

Wahlwiederholung

Bei der Wahlwiederholung handelt es sich um eine Festlegung, nach welcher Zeitspanne der Ruf, falls er nicht erfolgreich abgesetzt werden konnte, nochmals neu gestartet wird.

Quixrufe senden

Dieser Menüpunkt übernimmt die Steuerung für das Starten von Rufen über das Quix-Netz. Beim Quixruf werden drei Möglichkeiten unterschieden, Informationen an den Empfänger zu übermitteln.

- Tonruf:

Hierbei wird dem Empfänger lediglich ein Tonsignal übermittelt.

- Numerikruf:

Hierbei wird dem Empfänger eine maximal 15-stellige numerische Botschaft übersandt, die auf dem Empfängerdisplay angezeigt wird.

- Textruf:

Hierbei wird dem Empfänger eine maximal 80-stellige alphanumerische Botschaft übersandt, die auf dem Empfängerdisplay angezeigt wird.

Vorgehensweise beim Absetzen einer Quixruf-Nachricht:

1.)

Quixruf-Eingabemaske aus Hauptmenü (Kopfzeile) starten.

2.)

Je nach gewählter Rufart Text oder numerische Information in das oberste Feld der Maske eingeben, bzw. aus der Liste auswählen.

3.)

Rufnummer des Teilnehmers ins Feld *Rufnummer eingeben* einsetzen. Entweder durch direktes eintippen der Nummer, oder mittels Drag und Drop aus der zuvor gestarteten Maske des Adressbuches. Dabei wird der Cursor auf das Feld *Quixruf-Nr.* bewegt, die linke Maustaste gedrückt. In dieser Stellung wird der Cursor in die Cityruf-Eingabemaske auf das Feld *Rufnummer eingeben* bewegt. Wenn sich der Cursor in diesem Feld befindet wird die linke Maustaste wieder losgelassen und die Rufnummer aus dem Adressbuch erscheint im Rufnummernfeld der Quixrufmaske.

HINWEIS: Die hier einzugebende Rufnummer besteht lediglich aus der 7-stelligen Rufnummer des Empfängers. Weitere Vorwahlen oder sonstige Nummern sind nicht einzugeben !

4.)

Sind alle Angaben gemacht, wird mit der Taste Senden der Ruf in das Auftragslogbuch übernommen und baldmöglichst abgesetzt.

Hinweise zu den Statusmeldungen die im Logbuch nach dem Absetzen des Rufes eingetragen sind:

Diese Statusmeldungen sind keine Informationen die Pager für Windows auf der Grundlage irgendwelcher Fehlerzustände im Programm selbst einträgt, sondern bei diesen Meldungen handelt es sich um ausgewertete Rückmeldungen des Pagerdienst-Servers des Auftragsdienstes.

Versandablauf beim Einsatz von Quixrufen:

Das Programm wählt den Zentralrechner des Pagerdienstes, an und versucht Kontakt mit dem Rechner

aufzubauen. Wenn dies gelungen ist, wird die gewünschte Teilnehmerrufnummer und die zu übermittelnde Nachricht dem Zentralrechner mitgeteilt. Wenn keine Probleme bestehen, wird der Auftrag angenommen und nach kurzem Warten über das Sendernetz verschickt.

Der Bereich, in dem der Versand erfolgt, erstreckt sich über das ganze Bundesgebiet.

Sollten Probleme mit der Nummer des Empfangsgerätes oder der Nachricht beim Pagerdienst auftreten, wird dem Programm eine Mitteilung über die Art des Problems mitgeteilt. Das Programm seinerseits gibt diese Information in die Statuszeile des Logbuches weiter, so daß der Bediener über die Probleme informiert ist.

Ton - Quixrufe

Mit dieser Maske ist es möglich Tonrufe über das Quixruf-Netz abzusetzen.

- Mit der Taste '**Adressbuch**' wird die Maske der Adressdatenbank gestartet. Von dort aus kann durch Drag&Drop aus dem Feld '**Quixruf-Nr.**' die Rufnummer des gewünschten Teilnehmers in das Feld '**Rufnummer eingeben**' der Quixruf-Maske gezogen werden.

Wollen Sie keinen Eintrag aus dem Adressbuch verwenden, sondern ein Nummer frei eingeben, so darf die Maske des Adressbuches auf dem Bildschirm nicht sichtbar sein.

- Mit der Taste '**Senden**' wird der Rufauftrag in die Versanddatenbank eingetragen, die vom Hintergrundprozeß alle 30 sek. nach abzuarbeitenden Aufträgen durchsucht wird. Falls bei den Optionen das Logbuch angeschaltet ist, wird die Maske des Logbuches gestartet und der neue Rufauftrag wird direkt eingetragen.

- Mit der Taste '**Beenden**' wird dieser Programmteil abgeschlossen. Die Maske wird vom Bildschirm entfernt.

Vorgehensweise beim Absetzen einer Quixruf-Nachricht:

1.)

Quixruf-Eingabemaske aus Hauptmenü (Kopfzeile) starten.

2.)

Je nach gewählter Rufart Text oder numerische Information in das oberste Feld der Maske eingeben, bzw. aus der Liste auswählen.

3.)

Rufnummer des Teilnehmers ins Feld *Rufnummer eingeben* einsetzen. Entweder durch direktes eintippen der Nummer, oder mittels Drag und Drop aus der zuvor gestarteten Maske des Adressbuches. Dabei wird der Cursor auf das Feld *Quixruf-Nr.* bewegt, die linke Maustaste gedrückt. In dieser Stellung wird der Cursor in die Quixruf-Eingabemaske auf das Feld *Rufnummer eingeben* bewegt. Wenn sich der Cursor in diesem Feld befindet wird die linke Maustaste wieder losgelassen und die Rufnummer aus dem Adressbuch erscheint im Rufnummernfeld der Quixrufmaske.

HINWEIS: Die hier einzugebende Rufnummer besteht lediglich aus der 7-stelligen Rufnummer des Empfängers. Weitere Vorwahlen oder sonstige Nummern sind nicht einzugeben !

4.)

Sind alle Angaben gemacht, wird mit der Taste Senden der Ruf in das Auftragslogbuch übernommen und baldmöglichst abgesetzt.

Hinweise zu den Statusmeldungen die im Logbuch nach dem Absetzen des Rufes eingetragen sind:

Diese Statusmeldungen sind keine Informationen die Pager für Windows auf der Grundlage irgendwelcher Fehlerzustände im Programm selbst einträgt, sondern bei diesen Meldungen handelt es sich um ausgewertete Rückmeldungen des Pagerdienst-Servers .

Numerische Quixrufe

Mit dieser Maske ist es möglich Tonrufe über das Quixruf-Netz abzusetzen.

- Mit der Taste '**Adressbuch**' wird die Maske der Adressdatenbank gestartet. Von dort aus kann durch Drag&Drop aus dem Feld '**Quixruf-Nr.**' die Rufnummer des gewünschten Teilnehmers in das Feld '**Rufnummer eingeben**' der Quixruf-Maske gezogen werden.

Wollen Sie keinen Eintrag aus dem Adressbuch verwenden, sondern ein Nummer frei eingeben, so darf die Maske des Adressbuches auf dem Bildschirm nicht sichtbar sein.

- In der Auswahlbox mit der Überschrift '**Information eingeben**' ist einzugeben oder auszuwählen welche numerische Information übermittelt werden soll.

- Mit der Taste '**Senden**' wird der Rufauftrag in die Versanddatenbank eingetragen, die vom Hintergrundprozeß alle 30 sek. nach abzuarbeitenden Aufträgen durchsucht wird. Falls bei den Optionen das Logbuch angeschaltet ist, wird die Maske des Logbuches gestartet und der neue Rufauftrag wird direkt eingetragen.

- Mit der Taste '**Beenden**' wird dieser Programmteil abgeschlossen. Die Maske wird vom Bildschirm entfernt.

Vorgehensweise beim Absetzen einer Quixruf-Nachricht:

1.)

Quixruf-Eingabemaske aus Hauptmenü (Kopfzeile) starten.

2.)

Je nach gewählter Rufart Text oder numerische Information in das oberste Feld der Maske eingeben, bzw. aus der Liste auswählen.

3.)

Rufnummer des Teilnehmers ins Feld *Rufnummer eingeben* einsetzen. Entweder durch direktes eintippen der Nummer, oder mittels Drag und Drop aus der zuvor gestarteten Maske des Adressbuches. Dabei wird der Cursor auf das Feld *Quixruf-Nr.* bewegt, die linke Maustaste gedrückt. In dieser Stellung wird der Cursor in die Quixruf-Eingabemaske auf das Feld *Rufnummer eingeben* bewegt. Wenn sich der Cursor in diesem Feld befindet wird die linke Maustaste wieder losgelassen und die Rufnummer aus dem Adressbuch erscheint im Rufnummernfeld der Quixrufmaske.

HINWEIS: Die hier einzugebende Rufnummer besteht lediglich aus der 7-stelligen Rufnummer des Empfängers. Weitere Vorwahlen oder sonstige Nummern sind nicht einzugeben !

4.)

Sind alle Angaben gemacht, wird mit der Taste Senden der Ruf in das Auftragslogbuch übernommen und baldmöglichst abgesetzt.

Hinweise zu den Statusmeldungen die im Logbuch nach dem Absetzen des Rufes eingetragen sind:

Diese Statusmeldungen sind keine Informationen die Pager für Windows auf der Grundlage irgendwelcher Fehlerzustände im Programm selbst einträgt, sondern bei diesen Meldungen handelt es sich um ausgewertete Rückmeldungen des Pagerdienst-Servers.

Alphanumerische Quixrufe (Texte)

Mit dieser Maske ist es möglich Tonrufe über das Quixruf-Netz abzusetzen.

- Mit der Taste '**Adressbuch**' wird die Maske der Adressdatenbank gestartet. Von dort aus kann durch Drag&Drop aus dem Feld '**Quixruf-Nr.**' die Rufnummer des gewünschten Teilnehmers in das Feld '**Rufnummer eingeben**' der Quixruf-Maske gezogen werden.

Wollen Sie keinen Eintrag aus dem Adressbuch verwenden, sondern ein Nummer frei eingeben, so darf die Maske des Adressbuches auf dem Bildschirm nicht sichtbar sein.

- In der Auswahlbox mit der Überschrift '**Information eingeben**' ist einzugeben oder auszuwählen welche alphanumerische Information übermittelt werden soll.

- Mit der Taste '**Senden**' wird der Rufauftrag in die Versanddatenbank eingetragen, die vom Hintergrundprozeß alle 30 sek. nach abzuarbeitenden Aufträgen durchsucht wird. Falls bei den Optionen das Logbuch angeschaltet ist, wird die Maske des Logbuches gestartet und der neue Rufauftrag wird direkt eingetragen.

- Mit der Taste '**Beenden**' wird dieser Programmteil abgeschlossen. Die Maske wird vom Bildschirm entfernt.

Vorgehensweise beim Absetzen einer Quixruf-Nachricht:

1.)

Quixruf-Eingabemaske aus Hauptmenü (Kopfzeile) starten.

2.)

Je nach gewählter Rufart Text oder numerische Information in das oberste Feld der Maske eingeben, bzw. aus der Liste auswählen.

3.)

Rufnummer des Teilnehmers ins Feld *Rufnummer eingeben* einsetzen. Entweder durch direktes eintippen der Nummer, oder mittels Drag und Drop aus der zuvor gestarteten Maske des Adressbuches. Dabei wird der Cursor auf das Feld *Quixruf-Nr.* bewegt, die linke Maustaste gedrückt. In dieser Stellung wird der Cursor in die Quixruf-Eingabemaske auf das Feld *Rufnummer eingeben* bewegt. Wenn sich der Cursor in diesem Feld befindet wird die linke Maustaste wieder losgelassen und die Rufnummer aus dem Adressbuch erscheint im Rufnummernfeld der Quixrufmaske.

HINWEIS: Die hier einzugebende Rufnummer besteht lediglich aus der 7-stelligen Rufnummer des Empfängers. Weitere Vorwahlen oder sonstige Nummern sind nicht einzugeben !

4.)

Sind alle Angaben gemacht, wird mit der Taste Senden der Ruf in das Auftragslogbuch übernommen und baldmöglichst abgesetzt.

Hinweise zu den Statusmeldungen die im Logbuch nach dem Absetzen des Rufes eingetragen sind:

Diese Statusmeldungen sind keine Informationen die Pager für Windows auf der Grundlage irgendwelcher Fehlerzustände im Programm selbst einträgt, sondern bei diesen Meldungen handelt es sich um ausgewertete Rückmeldungen des Pagerdienst-Servers.

Anhang

AT

Darauf meldet sich das Modem mit OK, falls alles in Ordnung ist.

A/

Wiederholt das vorherige AT-Kommando (Enter nicht nötig). Beispiel: erneutes Anwählen eines Teilnehmers, der beim vorherigen Versuch besetzt war, also wiederhole den ATD-Befehl.

+++

Modem schaltet in den Command Mode um (Enter nicht erforderlich).

ATB oder ATBO

Hier wird bestimmt, ob die CCITT-Norm bei den Übertragungsgeschwindigkeiten 300 (V.21) oder 1200 bps (V.22) verwendet werden sollen. B steht hier für Bell und die Zahl 0 sagt aus, daß nicht die Bell-Normen, sondern die CCITT-Normen verwendet werden sollen. Diese Einstellung hat hier kaum eine Bedeutung, dafür aber um so mehr in den USA. Einige Modems können den &Befehl auch für andere Einstellungen benutzen. Sehen Sie hierzu in dem Handbuch ihres Modems nach. Beispiel: ATB0.

ATB!

Dieser Befehl bestimmt, ob die Bell-Norm bei den Übertragungsgeschwindigkeiten 300 (Bell 103) oder 1200 bps (Bell 212A) verwendet werden sollen. Einige Modems können den &Befehl auch für andere Einstellungen benutzen. Sehen Sie hierzu in dem Handbuch Ihres Modems nach. Beispiel: ATB1.

ATD

Autodial. Damit können Sie das Modem beauftragen selber eine Nummer anzurufen. Durch ein an dieses Kommando angefügtes **T** oder **P** läßt sich gleichzeitig festlegen, welches Wahlverfahren Ihr Modem benutzen soll - Touch Tone Dialing (Ton- oder Mehrfrequenzwahlverfahren, MFV) oder Puls Dialing (Impulswahlverfahren).

Ein Beispiel:

ATDP030,123456

Mit dem Komma kann man eine kurze Wahlpause, hier zwischen der Vorwahlnummer und der Teilnehmernummer, einfügen.

Dieser Befehl D (dial oder wählen) sagt aus, daß hinter dem D die Nummer folgt, die gewählt werden soll. Erfolgt die Angabe ohne Telefonnummer, so wird zwischen Sprech- und Datenverbindung umgeschaltet.

Oder die Kommunikation über eine Standleitung wird eingeschaltet. Hierbei ist zu beachten, daß die Amtstonerkennung durch X0, X1 oder X3 ausgeschaltet sein muß. Zwischen dem D und der Telefonnummer muß noch ein Zeichen stehen, das auf Ton- (T) oder Pulswahl (P) hinweist.

Darüberhinaus können noch weitere Zeichen verwendet werden, die unter dem Punkt Wählkommandos zusammengefaßt und auch hier in der Anlage erklärt sind. Die Telefonnummer, ein numerischer Wert, kann bei einigen Modems auch Zeichen wie Klammern, das Pluszeichen oder den Schrägstrich enthalten. Dies dient der besseren Lesbarkeit. Da aber einige Modems das nicht erlauben, ist davon abzuraten. Ein Beispiel:

ATDT4711.

Einige Besonderheiten des D-Befehles:

DLDie letzte gewählte Nummer wird wiederholt.

DS=n Die unter n (0-9) abgelegte Nummer wird gewählt.

ATEn

Der Befehl E schaltet das Befehlsecho ein oder aus. Damit werden die Kommandos entweder angezeigt oder nicht. n nimmt dabei folgende Werte an:

0 Mit EO wird das Echo ausgeschaltet.

1 Mit E1 wird Echo eingeschaltet.

Im eingeschalteten Zustand werden alle eingegebenen Zeichen vom Modem zurückgeschickt und am

Bildschirm angezeigt. Dies führt dazu, daß Sie alles doppelt sehen. Beispiel: ATE1.

ATFn

Dieser Befehl legt die Betriebsart des verwendeten Modems fest, ihn gibt es aber nicht in jedem Modem.

Für n stehen folgende Werte:

- 0 AutoMode (2400 bis 300 Baud)
- 1 nur V.21 oder BELL 103 (siehe auch ATB)
- 2 wird nicht verwendet
- 3 V.23 (1200/75 oder 75/1200 Baud, siehe auch AT%F)
- 4 V.22 oder BELL 212 (siehe auch ATB)
- 5 nur V.22bis

ATHn

Eine bestehende Verbindung wird beendet, indem dem Modem gesagt wird, daß es auflegen und damit die Verbindung trennen soll. Dies wird auch als ON HOOK bezeichnet. Beispiel: ATH0.

n steht für folgende Werte:

- 0 Eine bestehende Verbindung wird beendet.
- 1 Mit diesem Befehl hebt das Modem ab, und der Modemlautsprecher gibt den Amtston aus. Bei Nebenstellen ist das Freizeichen zu hören. Dieser Vorgang wird auch OFF HOOK genannt. Beispiel: ATH1.

ATI

Info. Mit diesem Befehl erhalten Sie einige Produktinformationen zu Ihrem Modem. Über **ATi0** bekommen Sie beispielsweise bei den meisten Modems Erläuterungen zum Modemtyp. Zusätzlich wird die Seriennummer des Modems angegeben. Es gibt noch einige andere ATI-Kommandos.

ATIn

Mit diesem Befehl werden die ROM-Prüfsummen angezeigt. Diese Prüfsummen werden als Zahl ausgegeben. Je Modemhersteller werden unterschiedliche Daten abgelegt und können mit I1 oder I2 abgerufen werden. Dies können neben der ROM-Checksumme, Typen- oder Versionsbezeichnungen, Status- oder Hilfsinformationen sein. Bei einigen Modems gibt I2 auch eine Diagnostic-Liste auf dem Bildschirm aus. Beispiel: ATi1.

ATI3

Auch dieser Befehl gibt eine Information aus, die Aussagen über die Produktversionsnummer zuläßt. Beispiel: ATi3.

ATLn

Mit L wird der Modemlautsprecher eingestellt und steht für loudness oder Lautstärke. Dabei kann die Lautstärke von 0 bis 7 lauten, je nach Modemtyp. Der Wert 0 schaltet bei einigen Modems den Lautsprecher ganz ab. Angabe über das Verhalten Ihres Modems müssen Sie dem Modemhandbuch entnehmen. Weitere Informationen zum Lautsprecher finden Sie auch bei dem Befehl M. Beispiel: ATL2.

ATMn

Mit M kann der Lautsprecher des Modems entweder ganz ausgeschaltet oder nur zu bestimmten Abläufen ein- oder ausgeschaltet werden. n kann folgende Werte aufnehmen:

- 0 MO steht für Ausschalten.
- 1 M1 besagt, daß der Lautsprecher erst ausgeschaltet werden soll, wenn die Verbindung hergestellt wurde.
- 2 M2 läßt den Lautsprecher immer eingeschaltet.
- 3 M3 schaltet den Lautsprecher während des Wählens ab. Wenn von der Gegenstelle ein Verbindungssignal (Carrier oder Trägerton) signalisiert wird, wird der Lautsprecher eingeschaltet und zum Schluß wieder abgeschaltet, wenn die Verbindung steht, also zustande gekommen ist. Beispiel: ATM1.

ATO

O steht für Online. Mit ATO kehren Sie aus dem Befehlsmodus in den Datenmodus zurück. In den

Befehlsmodus gelangen Sie durch +++. Einige Modems verlangen, daß hinter dem 0 noch eine Zahl 0 oder 1 folgen muß. O1 prüft bei einigen Modems nach Rückkehr in den Datenmodus nochmals die maximale und gemeinsame Übertragungsgeschwindigkeit. Beispiel: ATO1.

ATP

Der Befehl P steht für Pulswahl und wird bei den Wählkommandos näher erläutert. Beispiel: ATDP4711.

ATQn

Q steht für Quiet und besagt, daß Meldungen ausgegeben oder nicht ausgegeben werden sollen. Hinter Q können für n folgende Daten folgen:

0 Folgt hinter dem Q eine 0, so werden die Meldungen ausgegeben.

1 Eine 1 dahinter besagt, daß keine Meldungen ausgegeben werden. Meldungen sind Informationen wie OK oder ERROR. Diese Meldungen erscheinen dann nicht, wenn Q 1 abgesetzt wurde. Ob die Ausgabe der Meldungen im Langtext erfolgt, legt ATV fest. Beispiel: ATQ1

ATSO

Auto Answer Mode einstellen (Register SO auf 1 setzen). Dies bedeutet, daß das Modem dann, wenn es angerufen wird, selbstständig den Hörer abhebt und das Gespräch entgegennimmt. Mit **ATSO=0** schalten Sie den Auto Answer Mode ab.

ATSn

Register Sn einstellen.

ATSn ?

Mit dem Befehl S, gefolgt von einer Zahl (n) und einem Fragezeichen, wird der Wert des gewünschten S-Registers auf dem Bildschirm ausgegeben. Welche Register es gibt und welche Bedeutung sie haben, finden Sie unter dem Punkt S-Register. Beispiel: AT55?

Sn=x Mit diesem Befehl wird dem unter n angegebenen Register der Wert x zugewiesen, wobei x ein numerischer Wert sein muß. Wenn der Befehl als korrekt erkannt wurde, gibt das Modem OK zurück, andernfalls meldet es ERROR. Welche Register es gibt und welche Bedeutung sie haben, finden Sie unter dem Punkt S-Register. Beispiel: AT56= 10

ATT

T steht für Tonwahl und wird bei den Wählkommandos näher erläutert.

Beispiel: ATDT4711

ATVn

Mit V (verbal) bestimmen Sie, ob die Meldungen des Modems im Klar- oder Langtext oder aber als Zahlencodes ausgegeben werden sollen. Dabei folgt hinter dem V eine 0 oder eine 1, wobei 0 bedeutet, daß nur Zahlencodes ausgegeben werden. Möchten Sie aber die Meldungen im Klartext, so muß V1 abgesetzt werden. So erhalten Sie entweder den Wert 0 oder den Text OK auf dem Bildschirm ausgegeben. Mit ATQ legen Sie zusätzlich fest, ob überhaupt -Meldungen ausgegeben werden sollen. Beispiel: ATV1

AT&W

Dieser Befehl sorgt dafür, daß alle Ihre Modemeinstellungen (Settings), und natürlich die vom Datenübertragungs-Programm, in das EEPROM geladen werden. Dies ist ein sehr wichtiges Kommando. Alle Settings bis zu diesem AT&W Befehl werden im EEPROM abgelegt, wenn eins vorhanden ist.

ATX

Mit X werden erweiterte Verbindungsmeldungen festgelegt. Außerdem wird bestimmt, wie das Modem beim Wählen und beim Verbindungsaufbau vorgehen soll. Folgende Werte sind möglich:

XO Es wird nicht auf einen Wählton gewartet, das Besetztzeichen wird nicht berücksichtigt und die Verbindungsmeldung gibt nur die Information CONNECT aus. Beispiel: ATXO

XI Es wird nicht auf einen Wählton gewartet, das Besetztzeichen wird nicht berücksichtigt und die Verbindungsmeldung gibt die Information CONNECT, gefolgt von dem Wert der

Übertragungsgeschwindigkeit, aus. Beispiel: ATX2.

X2 Es wird auf den Wählton gewartet, das Besetzzeichen wird nicht berücksichtigt und die Verbindungsmeldung gibt die information CONNECT, gefolgt von dem Wert der Übertragungsgeschwindigkeit, aus. Das Modem wählt nur, wenn der Wähl- oder Amtston erkannt wird. In Nebenstellenanlagen und an den AWADO-Wechselschaltern müssen Sie X0, X1 oder X3 angeben, damit überhaupt gewählt wird. Beispiel: ATX2.

X3 Es wird nicht auf einen Wählton gewartet, das Besetzzeichen wird berücksichtigt und die Verbindungsmeldung gibt die Information CONNECT, gefolgt von dem Wert der Übertragungsgeschwindigkeit, aus. Wenn die Leitung besetzt ist, erhalten Sie meist BUSY, aber u.U. kann Ihnen das Modem auch einfach nur 1V0 CARRIER melden. Dies liegt daran, daß das Besetzzeichen nicht immer erkannt wird. Beispiel: ATX3.

X4 Es wird auf den Wählton gewartet, das Besetzzeichen wird berücksichtigt und die Verbindungsmeldung gibt die Information CONNECT, gefolgt von dem Wert der Übertragungsgeschwindigkeit, aus. Das Modem wählt nur, wenn der Wähl- oder Amtston erkannt wird. Wenn die Leitung besetzt ist, erhalten Sie meist BUSY, aber u.U. kann Ihnen das Modem auch einfach nur NO CARRIER melden. Dies liegt daran, daß das Besetzzeichen nicht immer erkannt wird. Beispiel: ATX4.

ATY

Eine Funktion, die auch als Long Space Disconnect bezeichnet wird. Es geht darum, ob bei 1,6-Sekunden-Pausen der Übertragungsabbruch erfolgen soll oder nicht. Dabei folgt dem Y entweder eine 0 oder eine 1, wobei 0 für das Ausschalten oder 1 für das Einschalten steht. Standardmäßig ist diese Funktion meistens ausgeschaltet. Beispiel: ATY1

AT&Y

(Auch **AT&Y1**). Das Modem führt einen umfassenden Reset aus und lädt danach die Grundeinstellungen aus dem EEPROM.

AT&Y1

(Ggf. auch andere AT&Y...-Anweisungen). Veranlaßt einen Reset und lädt danach spezielle, früher abgespeicherte Einstellungen aus dem EEPROM.

ATZn

Z bewirkt ein Modem-Reset oder Zurücksetzen auf die im permanenten Speicher des Modems abgelegten Werte. Wird Z oder ZO verwendet, so werden die Werte zurückgeladen, die als Konfiguration 0 mit AT&W oder AT&Wn abgespeichert wurden. Z1 holt die Werte zurück, die als Konfiguration 1 hinterlegt sind. Verwendet Ihr Modem mehr als zwei Konfigurationen, so kann der Wert hinter Z auch größer als 1 lauten. Die als Firmenkonfiguration abgelegten Werte können mit Z nicht geladen werden, dazu dient der Befehl AT&F. Beispiel: ATZ

