

Anleitung für CLM3.apk

Die vor einigen Jahren erstellte Android-App CLM3.apk in Version 1.0 funktioniert auf aktuellen Handys noch immer. Getestet wurde es auf Joomla 3, Joomla 4 und Joomla 5 und mit den aktuellen CLM-Installationen. Daher stellen wir diese App hier gern zur Verfügung.

Nur durch einmalige Eingabe seiner Zugangsdaten (Nutzername und Passwort) landet man umgehend zu den zur Meldung freigegebenen Runden seiner Mannschaft(en) und kann ohne Umwege seine Ergebnismeldung absetzen. Es entfallen dabei sowohl die bei Browsernutzung umständliche Eingabe von Nutzer und Passwort am Handy, als auch die Suche nach der Ergebnismeldung. Mit dieser App ist man effektiver und somit schneller.

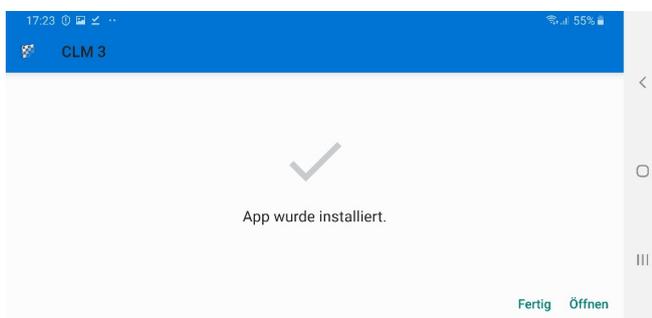
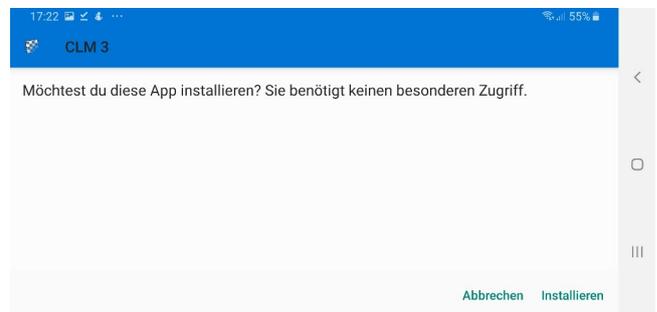
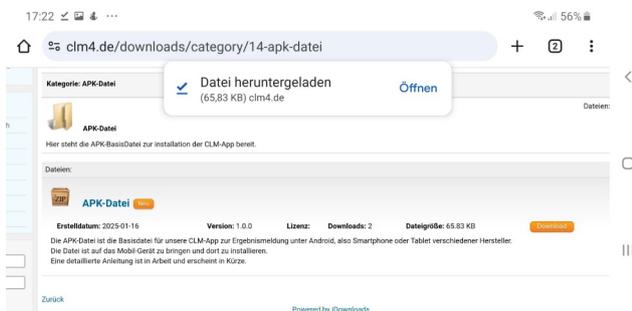
Vorbereitung:

In den Einstellungen beim Handy [Einstellungen > Biometrische Daten und Sicherheit > Unbekannte Apps installieren] zulassen, dass Apps aus dieser "fremden" Quelle (z.B. Chrome) installiert werden dürfen.



Installation:

Die CLM3.apk -App von <https://clm4.de> herunterladen. Diese findet man unter Downloads > APK-Datei > Schaltfläche [Download]. Die angebotene App installieren (Bildreihenfolge von links oben nach rechts unten zu lesen).



Falls alles funktioniert hat gibt es ein neues Icon auf dem Handy mit der Bezeichnung CLM 3.



Einrichtung (einmalig):

Nach dem Start vom CLM 3 in die App-Einstellungen gehen und folgende Einstellungen vornehmen:

Webseite: die Ergebnisseite **ohne** "http(s)://" eingeben

Benutzername: den eigenen Benutzernamen eingeben

Passwort: das eigene Passwort eingeben

(**Achtung:** folgende Sonderzeichen im Passwort funktionieren, obwohl unter Joomla möglich, in der App nicht: & # (Auswahl ist u.U. unvollständig!))

Die Auswahl für <Verschlüsselung verwenden?> bitte auswählen (Haken setzen), so werden die Daten verschlüsselt übertragen.

Die Auswahl <Alle Zertifikate zulassen?> frei lassen.

Zum Abschluss [Speichern] zum Speichern der eingegebenen Daten bestätigen, und voilà geschafft.

Nutzung:

Nach dem Start der App landet man direkt bei den für den Nutzer freigegebenen Runden. (rechtes Bild - beispielhaft). Diese sind abhängig von den administrativen Einstellungen.

Die Ergebniseingabe erfolgt durch Auswahl der aktuellen Runde analog dem Vorgehen am PC. Im folgenden Fenster wird der Mannschaftskampf geöffnet. Rechts die Darstellung im Portraitmodus, die von der Ansicht am PC abweicht. Empfohlen wird die Ansicht im Querformat, die der Ansicht am PC entspricht. Am Ende der Brettliste können „öffentliche“ und „interne Bemerkungen“ zum Wettkampf eingetragen werden.



Falls alle Paarungen mit Ergebnis eingetragen wurden wird die Schaltfläche [Eingabe Prüfen] aktiv und muss bestätigt werden.

Achtung: Die Schaltfläche [Zurück] verwirft die komplette Meldung und man befindet sich wieder im Startbildschirm (alle getätigten Eingaben sind verloren).

Jetzt stehen die Schaltflächen [Eingabe Absenden] und [Eingabe Entsperren] zur Auswahl. Mit Auswahl der Schaltfläche [Eingabe Absenden] erfolgt die endgültige Abgabe der Meldung an den Server.

Werden bei der Prüfung Fehler festgestellt, dann kommt man mit der Schaltfläche [Eingabe Entsperren] zur Ergebniskorrektur zurück und kann Korrekturen vornehmen. Anschließend geht man analog dem oben beschriebenen Weg bis zur vollständigen Ergebnisabgabe.

Viel Spaß mit der CLM-App.

