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 <u>https://clm4.de</u> 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 </ test of the second s

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.

MEDIONmobile 🔐 🛜 🔝 🚳 🚱 😳 🖀 🚳 🍪 … 🖇 🕹 🕅 🖏 🥵 🗰					
🔗 Erge	ebnismeldung		$\leftarrow \mathcal{G}$:		
Kreisklass	e Süd-Ost, Runde 5 am 16. March 2025				
Brett	Heim	Ergebnis	Gast		
	SC Hagenbach III	0:0	SC Westheim III	\bigcirc	
1	Spieler wählen 🗸	Ergebnis -~	Spieler wählen V	0	
2	Spieler wählen 🗸	Ergebnis - \sim	Spieler wählen V		
3	Spieler wählen V	Ergebnis - \sim	Spieler wählen V	\triangleleft	
4	Spieler wählen V	Ergebnis -~	Spieler wählen V		
	interne Bemerkung z	ur Paarung falls	notwendig		

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.

😵 Einstellungen Website bsp.: muster.org/joomla Benutzername bsp.: mMuster Passwort bsp.: 159357 Verschlüsselung verwenden? Alle Zertifikate zulassen? Speichern P GIF • ġ Ergebnismeldung Runde 5 Runde 6 Runde 7 Runde 8 Runde 9 SSC Ar Runde 3 Runde 5 Runde 6 Runde 7

11:29 🖬 🤅

BoL Dessau, Runde 5 am 12. January 2025 Brett Heim Gast Gast 1. SC Anhalt II 0 : 0 1 SSC Annaburg 1 - Spieler wählen - - Ergebnis - - Spieler wählen -	Frgebnismeldung		\leftarrow	S	1
Brett Heim Ergebnis Gast Gast 1. SC Anhalt II 0: 0 SSC Annaburg regebnis - - Spieler wählen - 2 2 - Spieler wählen - - - - - - - - - - - - - - - <t< td=""><td>BOL Dessau, Runde 5 am 12. Ja</td><td>nuary 202</td><td>5</td><td></td><td></td></t<>	BOL Dessau, Runde 5 am 12. Ja	nuary 202	5		
Heim Ergebnis Gast I. SC Anhalt II G. O SSC Annaburg I Spieler wählen - Gpieler wählen - Gpieler wählen - Spieler wählen - Gpieler wählen - Gpiel	В	lrett			
Ergebnis Gast Gast I. SC Anhalt II G. O SSC Annaburg	н	leim			
Gast	Erg	ebnis			
I. SC Anhait II	G	Gast			
1. SC Anhalt II 0:0 SSC Annaburg 1 - Spieler wählen - Ergebnis - Spieler wählen - Spieler wählen - Ergebnis - Ergebnis - Spieler wählen - Ergebnis - Spieler wählen - Spieler wählen <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td>					
0:0 SSC Annaburg - Spieler wählen - - Spieler wählen Spiele	1. SC	Anhalt II			
SSC Annaburg	C	0:0			
I Spieler wählen Spieler wählen Spieler wählen Spieler wählen Spieler wählen Spieler wählen	SSC A	nnaburg			
Spieler wählen Spieler spiel		1			
- Ergebnis () Spieler wählen () Spieler wählen () Ergebnis () Spieler wählen () Spieler wählen () III () () Spieler wählen () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () () (Spieler wählen				`
Spieler wählen 2 Ergebnis	– Ergebnis –				`
2 Spieler wählen	Spieler wählen				`
Spieler wählen Spieler w		2			
- Ergebnis	Spieler wählen				`
Spieler wählen	– Ergebnis –				`
3 ~ Spieler wählen - III C öffentliche Bemerkung zur Paarung falls notwendig	Spieler wählen				`
Spieler wählen		3			
iii Image: Constraint of the second	Spieler wählen				
öffentliche Bemerkung zur Paarung falls notwendig	111	0		<	
	öffentliche Bemerkung z	ur Paaru	ng falls	notwend	ig
	interne Remerkung zu	Paarung	falle n	otwendig	
interne Remerkung zur Deerung felle notwendig	Interne Demerkung Zu	raarang	Tano I	otwendig	
interne Bemerkung zur Paarung falls notwendig					
interne Bemerkung zur Paarung falls notwendig	 Alle nötigen Eingaben w die Eingabe nun Prüfen. 	/urden get	ätigt, si	ie können	
Interne Bemerkung zur Paarung falls notwendig Alle nötigen Eingaben wurden getätigt, sie können die Eingabe nun Prüfen.	Zurück Eingabe Prü	fen	Eingal	oe Absen	den
Interne Bernerkung zur Paarung falls notwendig Image: Alle nötigen Eingaben wurden getätigt, sie können die Eingabe nun Prüfen. Zurück Eingabe Prüfen Eingabe Prüfen Eingabe Absenden	III	0		<	
Interne Bemerkung zur Paarung falls notwendig Alle nötigen Eingaben wurden getätigt, sie können die Eingabe nun Prüfen. Zurück Eingabe Prüfen Eingabe Absenden III O <	Ihre Eingaben sind kontrollieren sie diese	bereit bitte vorhe	zum er.	Absender	ι,
interne Bemerkung zur Paarung falls notwendig Alle nötigen Eingaben wurden getätigt, sie können die Eingabe nun Prüfen. Zurück Eingabe Prüfen Eingabe Prüfen Eingabe Absenden III O Ihre Eingaben sind bereit zum Absenden, kontrollieren sie diese bitte vorher.					
Interne Bemerkung zur Paarung falls notwendig Alle nötigen Eingaben wurden getätigt, sie können die Eingabe nun Prüfen. Zurück Eingabe Prüfen Eingabe Absenden III the Eingaben sind bareit zum Absenden, kontrollieren sie diese bitte vorher. Zurück Eingabe Entsperren Eingabe Absendel	Zurück Eingabe Ents	perren	Eing	abe Abse	nder
Interne Bemerkung zur Paarung falls notwendig	Zurück Eingabe Ents	perren	Eing	abe Abse	ender

Viel Spaß mit der CLM-App.