Scriptmenü-Editor

Das iX-Haus Scriptmenü besteht aus einer definierbaren Anzahl von Schaltflächen in der iX-Haus-Kommandoleiste. Bei Anklicken einer dieser Schaltflächen öffnet sich das hierfür festgelegte Popup-Menü.

Mit Hilfe der Einträge im Scriptmenü ist es möglich, aus dafür vorgesehenen iX-Haus-Modulen heraus, Scripte zu starten. Was diese Scripte dann tun, bleibt dem Ersteller des Scripts überlassen.

Aufbau und Inhalt des Scriptmenüs kann im Modul `Scriptmenü-Editor` (ixScriptmenuDef) in der Fachadministration bearbeitet werden. Dieser Editor ist in der Basisversion für den Datenyp `Objekte` und `Personen` frei verfügbar. Somit lassen sich individuelle Excelberichte zu Objekten und Personen vorbereiten und direkt in den jeweiligen Modulen abrufen. In einer lizenzierten Variante ist die Funktionalität für weitere Datentypen erweitert. Hierüber können dann auch externe Softwarelösungen mit Daten versorgt werden.

Der Scriptmenü-Editor dient somit der Koordination von zuvor erzeugten Visual Basic Scripten (VBS) zu bestimmten Menüs in einzelnen Modulen. Diese Zuordnung erfolgt meist durch einen Consultant der CREM SOLUTIONS oder administrativ nach Einweisung durch die CREM SOLUTIONS. Hierdurch sind Schalter mit bestimmten Funktionen programmierbar, welche in einzelnen Fällen zur individuellen Programmeinrichtung erforderlich sind. Der Einsatz beschränkt sich dank der freien Definition von VBS nicht auf die Ansteuerung von iX-Haus Modulen wie Excelberichten. Es können auch Parameter an externe Programme übergeben werden oder solche gestartet werden.

Module mit Scriptmenü-Unterstützung

Bestimmte Module unterstützen die Scriptmenü-Schalter nur bei entsprechender Lizenzierung! Im Register `Kontoauszug` im Modul Kontoauszüge kann z. B. nur unter der Lizenz für die erweiterte Scriptmenü-Variante ausgehend von einer Buchung mit Belegnummer ein Punkt im Scriptmenü aufgerufen werden, wobei z. B. die Belegnummer an das Script übergeben wird. Der Kommandozeilenparameter im Scriptaufruf lautet –bel“SSSSS“ (SSSSS entspricht der Belegnummer der jeweiligen Buchung). Details, welche Parameter in einzelnen Modulen zum Einsatz kommen können, entnehmen Sie bitte dem Abschnitt `Parameter je Modul`.

Personenstamm (ix1000)	Menüpunkte des Datentyps „Person“	frei
Vertragsmanagement (ix1072)	Menüpunkte des Datentyps „Person“	frei
Kautionsverwaltung (ix1230)	Menüpunkte des Datentyps „Person“	frei
Objektstamm (ixObject)	Menüpunkte des Datentyps „Objekt“	frei
Flächenstamm (ix1071)	Menüpunkte des Datentyps „Fläche“	lizenzpflichtig
Kontoauszüge (ix2010)	Menüpunkte des Datentyps „Buchung“	lizenzpflichtig
Anweisungsliste (in ix2080)	Menüpunkte des Datentyps „Buchung“	lizenzpflichtig
Kreditor plus (iX-Haus+)	Menüpunkte des Datentyps „Kreditor“	lizenzpflichtig
Kreditorstamm (ix2040)	Menüpunkte des Datentyps „Kreditor“	lizenzpflichtig
Wiederkehrende Zahlungen (ix2044)	Menüpunkte des Datentyps „WKZ“	lizenzpflichtig
Auftrag (iX-Haus+)	Menüpunkte des Datentyps „Auftrag“	lizenzpflichtig

Scriptmenü-Editor (ixScriptmenuDef)	Menüpunkte des Datentyps „Alle“	lizenzpflichtig
Rechnungseingangsbuch (ix2048)	Menüpunkte des Datentyps „Buchung“	lizenzpflichtig

Der angebotene (Selbst-)Aufruf des Scriptmenü-Editors ist vor allem vorgesehen, um zu Testzwecken direkt im Scriptmenü-Editor testen zu können, ob ein Script grundsätzlich operabel ist. Nach dem Speichern einer neuen Menüstruktur wird diese in der Kommandozeile des Scriptmenü-Editors erst nach Modulwechsel angezeigt, da die Kommandoleisteninhalte beim Starten des Moduls eingelesen werden. In Abhängigkeit von zuletzt aufgerufener Personen, Objekt- oder Flächendaten werden beim Testaufruf entsprechende Musterdaten genutzt.

Parameter je Modul

Je nach iX-Haus-Modul, werden die folgenden Parameter an den aufgerufenen Script zur Auswertung übergeben:

Personenstamm (ix1000)	-gr / -o / –oi / -p / –pi / –pa / –us / –pf
Vertragsmanagement (ix1072)	-gr / -o / –oi / -p / –pi / –pa / –f / –fi / –us / –pf
Kautionsverwaltung (ix1230)	-gr / -o / –oi / -p / –pi / –pa / –us / –pf
Objektstamm (ixObject)	-gr / -o / –oi / –us / –pf
Flächenstamm (ix1071)	-gr / -o / –oi / –f / –fi / –us / –pf
Kontoauszüge (ix2010)	–bel / –bnr / –us / –pf
Anweisungsliste (in ix2080)	–bel / –bnr / –us / –pf
Kreditorenstamm (ix2040)	–knr / –kn1 / –kn2 / –us / –pf
Wiederkehrende Zahlungen (ix2044)	–knr / –kn1 / –kn2 / –bel / –us / –pf
Scriptmenü-Editor (ixScriptmenuDef)	-gr / -o / –oi / -p / –pi / –pa / –f / –fi / –us / –pf
Auftrag (iX-Haus+)	-a / -ai / –knr / -kn1 / –kn2 / –o / –oi / –f / –fi / –p / –pi / –t / –ti / –us / –pf
Kreditor-Plus (iX-Haus+)	-knr / -kn1 / –kn2 / –us / –pf
Rechnungseingangsbuch (ix2048)	–bel / –us / –pf

Scripte

Bei Scripten handelt es sich um kleine Programme in Textdateien, die festgelegte Befehlsfolgen enthalten. Diese werden bei Ausführung interpretiert, wobei übergebene Parameter berücksichtigt werden können.

Die Parameter werden beim Aufruf eines Scripts von iX-Haus in der folgenden Form übergeben:

```
-gr“SSSSS“ -oNNNNN –oiNNNNN –pSSSSSS –usNNN –pf“SSSSSSS“
```

Jeder Parameter beginnt mit einem Minuszeichen. Darauf folgt eine ggf. mehrstellige Kennung, die

den Parameter spezifiziert. Auf die Kennung folgt der Wert des jeweiligen Parameters, ggf. “in Anführungzeichen“, wenn Leerzeichen auch als Wert übergeben werden könnten, z. B. Kreditornamen oder Belegtexte.

Kennung	Parameter	Erklärung
gr	-**gr**“SSSSS“	Name der Gruppe, zu der das aktuelle Objekt gehört.
o	-**o**NNNNN	Nummer des aktuellen Objekts.
oi	-**oi**NNNNN	Eindeutige ID des aktuellen Objekts.
p	-**p**SSSSSS	Nummer der aktuellen Person (incl. führender „0“ und bei Restanten mit „-“).
pi	-**pi**NNNNN	Eindeutige ID der aktuellen Person.
pa	-**pa**NNNNN	Adam-Nummer der aktuellen Person (Adresse 1).
f	-**f**NNNNN	Nummer der aktuellen Fläche.
fi	-**fi**NNNNN	Eindeutige ID der aktuellen Fläche.
us	-**us**NNN	UserID des Anwenders.
pf	-**pf**“SSSSS“	Arbeitsverzeichnis von iX-Haus (z. B. c:\iXHaus\ ).
knr	-**knr**NNNNN	Nummer des ausgewählten Kreditors.
kn1	-**kn1**“SSSSS“	Name1 des ausgewählten Kreditors.
kn2	-**kn2**“SSSSS“	Name2 des ausgewählten Kreditors.
bel	-**bel**“SSSSS“	Belegtext der ausgewählten Buchung.
a	-**a**SSSSS	Auftragsnummer („Jahrgang/LfdNr“) des ausgewählten Auftrags.
ai	-**ai**NNNNN	Eindeutige ID des ausgewählten Auftrags.
t	-**t**SSSSS	Nummer des ausgewählten technischen Objekts.
ti	-**ti**NNNNN	Eindeutige ID des ausgewählten technischen Objekts.
bnr	-**bnr**SSSSS	Buchungsnummer („FIBU/Jahrgang/BuNr“) einer Buchung.

Kennungen sind hier zur Verdeutlichung fett geschrieben / N bzw. S sind Platzhalter für die Werte (N := Numerisch, S := Alphanumerisch).
Werte, die Leerzeichen enthalten können, werden mit Anführungszeichen eingefasst.

Es werden nicht unbedingt immer alle Parameter übergeben. Je nach Programmzustand kann z. B. die Information bzgl. Fläche und/oder Person nicht enthalten sein. Auch von einer festen Reihenfolge der Parameter kann nicht ausgegangen werden. Dies muss bei der Erstellung eines Scripts bei der Auswertung der Übergabeparameter berücksichtigt werden.

Vom Scriptmenü-Editor können nur Scripte genutzt werden, welche in der iX-Haus-Installation unterhalb von `sys\progprf\script` gespeichert sind. Im Unterverzeichnis `system` sind Scripte der CREM SOLUTIONS gespeichert, die standardmäßig im Scriptmenü-Editor mit RO-Status definiert zu finden sind. Sie können diese systemeigenen Scriptzuordnungen bei Bedarf deaktivieren. Legen Sie selbst erstellte Scripte am besten in einem eigenen Unterverzeichnis von `sys\progprf\script` an.

Die Erstellung der Scripte erfolgt häufig durch externe Anbieter, wenn deren Software mit iX-Haus-Daten getriggert oder versorgt werden soll. Sie können die kommentierten Scripte aus dem system-Verzeichnis ggf. als Muster nutzen, wenn Sie eigene Scripte erstellen. Wenn Sie Unterstützung bei der Scripterstellung wünschen, können Sie natürlich auch bei der CREM SOLUTIONS anfragen, insbesondere, wenn iX-Haus-Berichte generiert werden sollen.

Scriptmenü-Editor

Im Editor wird der Aufbau des Scriptmenüs festgelegt. Desweiteren werden hier die enthaltenen Menüpunkte mit den betreffenden Scripten verknüpft.

Spalte	Beschreibung
Nr.	Die Reihenfolge der Menüpunkte wird durch ihre Reihenfolge in der Liste bestimmt.
Aktiv	Mit dem Haken unter Aktiv kann ein Menüpunkt aktiviert bzw. deaktiviert werden.
Menü	In der Spalte Menü werden wird benannt, wo (in welchem Modul) die Schaltfläche in der Kommandoleiste generiert wird. Ein Eintrag ohne Menü-Angabe wird beim Speichern verworfen.
Bezeichnung	Aus den Namen in der Spalte Bezeichnung werden die einzelnen Menüpunkte erstellt, die dem jeweiligen Menü-Button zugeordnet sind. Hier wird Groß-Kleinschreibung unterschieden. Die Anzahl der Bezeichnungen pro Menü ist auf max. fünf limitiert, da die Kommandoleiste nicht unbegrenzten Raum bietet.
Datentyp	Der Datentyp spezifiziert die Art der Daten, auf die sich der betreffende Script bezieht. Auf diese Weise kann festgelegt werden, ob ein Menüpunkt in einem bestimmten Modul angezeigt werden soll. Welche Datentypen in welchem iX-Haus-Modul angezeigt werden, ist weiter unten zu finden.
Anzeige für	In der Spalte Anzeige für kann ausgewählt werden, ob der Menüpunkt bei allen Objekten angezeigt werden soll, oder nur dann, wenn das aktuell eingestellte Objekt ein Miet- bzw. WEG-Objekt ist.
Script	In der Spalte Script ist der Dateiname des VBS-Scripts eingetragen. Die Scripte müssen sich im iX-Haus-Verzeichnis unter .\sys\progprf\script\ befinden. Unterhalb dieses Verzeichnisses können weitere Verzeichnisse angelegt und genutzt werden. Der je nach Programminstallation ggf. komplexe Pfad zum Unterverzeichnis script wird in der Spalte verkürzt als .\System\ als Basis des Scriptpfades dargestellt. Die Scriptauswahl mit F2 ist nur möglich, wenn der Haken in der Spalte R0 nicht gesetzt ist.
R0	Ein Haken in der Spalte R0 kennzeichnet die Menüpunkte, die von iX-Haus fest vorgegeben sind. Der Anwender kann diese Einträge nur (de-) aktivieren und in der Position verschieben. Weitere Operationen wie ein Ändern des verknüpften Scripts, ein Ändern der Bezeichnung oder ein Löschen des Eintrags sind nicht möglich. (RO = ReadOnly)

Schalter	Beschreibung
Pfeil runter	Nächste Zeile der Liste ansteuern.
Pfeil rauf	Vorherige Zeile der Liste ansteuern.
Neuer Datensatz anlegen	Neue Zeile am Ende einfügen. (Strg + N)
Datensatz löschen	Aktuelle Zeile löschen.
Zeile runterschieben	Aktuelle Zeile in der Liste eine Zeile nach unten verschieben.
Zeile hochschieben	Aktuelle Zeile in der Liste eine Zeile nach oben verschieben.
Änderungen speichern	Nach einer Änderung oder Anlage eines neuen Datensatzes muss dieser gespeichert werden, damit die Änderung wirksam wird. (Strg + S)
Änderungen zurücknehmen	Nach einer Änderung oder Anlage eines neuen Datensatzes kann die Dateneingabe noch abgeprochen werden. Die Änderung wird hiermit unwirksam.

Die weiteren in der Kommandoleiste folgenden Schalter stellen den gespeicherten Stand des Scriptmenüs dar, wie es aus der Definition der Liste generiert wird (zum Zeitpunkt des Aufrufs des Moduls). Sie können zur Voransicht und zum Testen der Menüpunkte verwendet werden. Hierbei werden Testdaten genutzt, welche jeweils aus dem zuletzt aufgerufenen Datensatz (Person, Objekt, Fläche, Kreditor ...) ermittelt werden.
Nach Speichern der geänderten Schalter/Menüstrukur werden diese erst bei einem Modulneustart entsprechend angezeigt!

Zum Bearbeiten (z. B. Aktivieren/Deaktivieren eines Eintrags, Benennen einer Bezeichnung, Auswahl eines Scripts) wählen Sie das gewünschte Element im Grid an, nehmen die Anpassung vor und speichern diese anschließend (`Strg + S`).

Das Testen und Definieren wird für die lizenzierten Menübereiche unterbunden, wenn die Lizenz aktuell nicht vorliegt. Wurden vorab Schaltflächen gepflegt, welche lizenzabhängig sind, sind diese nach Lizenzierung wieder verfügbar.

Scriptzuordnung und Schaltflächen bearbeiten

1. Starten Sie das Modul `Scriptmenü-Editor` in der Fachadministration.
2. Wählen Sie eine bestehende Zeile zum Bearbeiten an oder legen Sie mit `Strg + N` eine neue Zeile an.
3. Definieren Sie
    1. den Datentyp (Wo wird der Schalter sichtbar sein?)
    2. das Menü (Wie soll der Schalter beschriftet sein? Unterschiedliche Beschriftungen führen zun unterschiedlichen Schaltern, maximal fünf Schalter sind pro Modul möglich!)
    3. die Bezeichnung (Wie soll der einzelne Menüeintrag lauten?)
    4. die Anzeige (Für bestimmte Objektkategorien oder unabhängig davon?)
    5. ggf. aktivieren/deaktivieren Sie einen Eintrag, z. B. im Rahmen einer Testphase oder Aufbau eines alternativen Eintrags
    6. das zu verwendende Script (durch Auswahl aus dem Systempfad .sys\progprf\script oder einem Unterverzeichnis davon)
4. Speichern Sie die Konfiguration anschließend (`Strg + S`).
5. Positionieren Sie ggf. einzelne Definitionszeilen und speichern Sie auch diese Anpassung. Durch die Positionierung definieren Sie einerseits die Reihenfolge im Menü und behalten andererseits den Überblick, welche Scripte welchem Schalter zugeordnet sind.
6. Speichern Sie die Konfiguration abschließend (`Strg + S`).

Scriptzuordnung und Schaltflächen löschen

1. Starten Sie das Modul `Scriptmenü-Editor` in der Fachadministration.
2. Wählen Sie eine bestehende Zeile zum Bearbeiten an.
3. Löschen Sie die Zeile mit der entfernen-Funktion.
4. Speichern Sie die Konfiguration abschließend (`Strg + S`).

Das Script selbst wird hierbei nicht gelöscht. Um eine Scriptdatei zu löschen, nutzen Sie die Windowsfunktionen des Dateimanagers. Diese sind i. d. R. auch in der Dateiauswahlbox verfügbar.

Durch die Wahl des Speicherorts innerhalb des Systemverzeichnisses sollten die Scriptdateien in der regelmäßigen Datensicherung integriert sein. Sie können von Ihrem Administrator hieraus ggf. zurückgesichert werden.