

## 5.) Das BOS-Tool registrieren

Das BOS-Tool liegt in einer Demoversion im Internet bereit und hat nur eine beschränkte Laufzeit. Wer eine Vollversion erwerben möchte, muss die Lizenzgebühr von 25,- Euro auf folgendes Bankkonto überweisen :

Joachim Schmidt  
Volksbank Maingau eG  
BLZ 505 613 15  
Konto 10 12 12 6

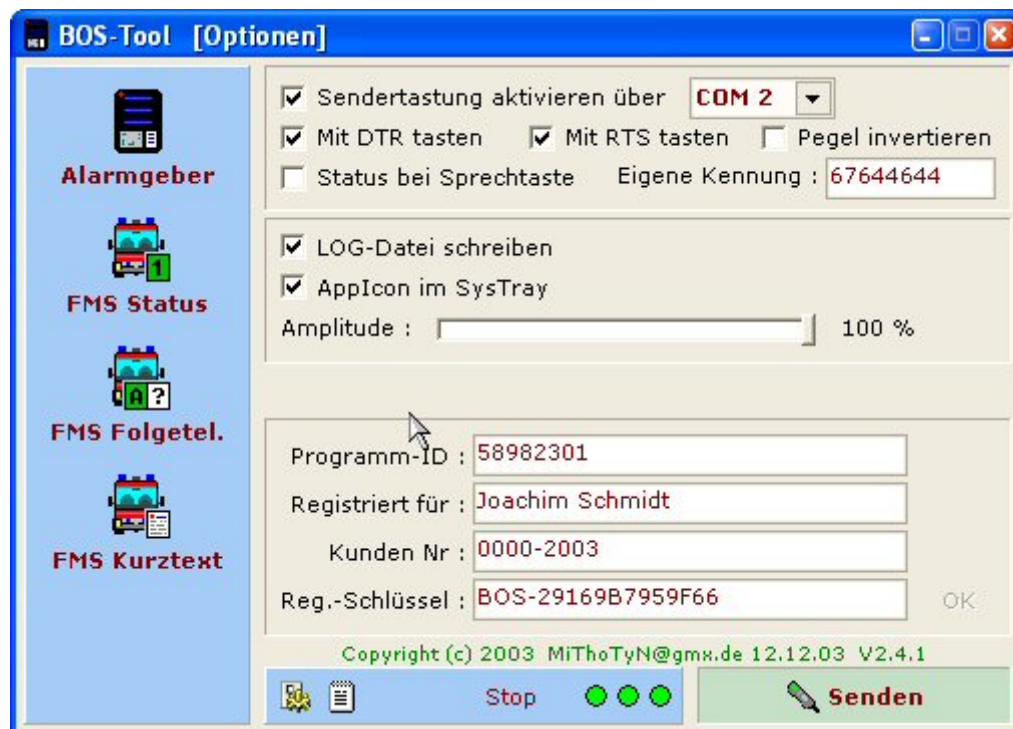
Sind die 25,- Euro überwiesen, werden noch die ProgID, und ein Name benötigt, auf den das Programm registriert werden soll. Diese Infos bitte per Mail an [bostool@gibma.de](mailto:bostool@gibma.de).

Aus diesen Informationen wird dann ein RegistrierSchlüssel generiert, der nur auf einem Rechner lauffähig ist. Im Vorfeld ist deshalb zu überlegen auf welchem PC das Tool laufen soll. Die ProgID berechnet sich aus diversen Faktoren, darunter auch einige Hardware-Komponenten.

Sollte sich nach einem Hardwarewechsel die ProgID verändert haben, kann natürlich kostenlos ein neuer Schlüssel angefordert werden.

Natürlich sind auch sämtliche Updates kostenlos und können einfach unter [www.gibma.de](http://www.gibma.de) runtergeladen werden. Die neue Version arbeitet dann weiterhin mit dem alten Schlüssel.

Weitere Schlüssel für weitere Rechner sind dann schon für 5,- Euro pro Schlüssel zu erwerben.



[ Eingabe der RegDaten ]

## 4.) Das BOS-Tool scriptgesteuert

Zusätzlich zu der normalen Oberfläche des BOS-Tools, das auf Benutzereingaben angewiesen ist, kann auch ein automatisches Script ausgeführt werden. In einem Script können die selben Ausgaben erzeugt werden wie im BOS-Tool selbst, d.H. ZVEI-Folgen, FMS-Statistiken, usw.

Zusätzlich kann man per Script-Befehle die Sendertastung und weitere Einstellungen setzen.

### 4.1) Das Script

Das Script ist eine ganz normale Textdatei, die die entsprechenden BOS-Tool Scriptbefehle enthält. Die Scriptdatei muss die Dateierweiterung *.bts* besitzen, da es sonst nicht ausgeführt wird.

Folgende Befehle können verwendet werden :

#### **LOG-A**

*A=1* Schaltet die Log-Funktion ein. Hier wird das selbe Log-File benutzt, wie es auch im BOS-Tool selbst benutzt wird. Unterschieden werden können die Einträge durch die TypNr. Die TypNummern einer Scriptausführung liegen im Zehnerbereich, die Nummern des BOS-Tools im Einerbereich.

*A=0* Schaltet die Log-Funktion aus

#### **COM-A-B-C-D**

*A=1-9* Schaltet die Sendertastung für den COM-Port 1-9 ein.

*B=0* DTR wird nicht getastet

*B=1* DTR wird getastet

*C=0* RTS wird nicht getastet

*C=1* RTS wird getastet

*D=0* Pegel wird nicht invertiert

*D=1* Pegel wird invertiert

#### **COM-A**

*A=0* Schaltet die Sendertastung aus

#### **AMP-A**

*A=1-127* Setzt die Amplitude des Signals  
(Muss im Normalfall nicht benutzt werden)

#### **PAUSE-A**

*A=1-9999* Eine Pause für A Millisekunden

#### **TR1-A**

*A=1-9999* Tonruf 1 für A Millisekunden

#### **TR2-A**

*A=1-9999* Tonruf 2 für A Millisekunden

**FME-A-B**

A=Folge Sendet die angegebene 5-Ton Folge (00000-99999)  
B=0 Kein Weckton  
B=2-8 Weckton 2-8 wie im BOS-Tool

**FMS-S-A-B-C-D-E**

A=Kennung Sendet einen Status an/vom Fahrzeug A (00000000-FFFFFFFF)  
B=1-2 Baustufe des Fzg  
C=1-4 TKI des Fzg  
D=0-1 Richtung des Status  
E=0-F Zu sendender Status

**FMS-F-A-B-C-D**

A=Kennung Sendet ein Folgetelegramm vom Fahrzeug A (00000000-FFFFFFFF)  
B=1-2 Baustufe des Fzg  
C=1-4 TKI des Fzg  
D=Daten Zu sendende Folgedaten (00000000-FFFFFFFF)

**FMS-T-A-B**

A=Kennung Sendet einen FMS-Text an Fahrzeug A (00000000-FFFFFFFF)  
B=Text Zu sendender Text (max. 99 Zeichen)

Beispiel für eine Scriptdatei :

```
LOG-1  
COM-2-1-0-0  
TR1-1000  
PAUSE-1000  
FME-86334-0  
FME-86335-0  
FME-86336-0  
FME-86455-4
```

## 4.2) Das Script starten

Um ein Script auszuführen muss die Scriptdatei dem BOS-Tool als Parameter übergeben werden. Z.B. in einer Verknüpfung.



[ Script als Verknüpfung starten ]

Während das Script ausgeführt wird, wird das Programmsymbol im SysTray angezeigt. Die ist nur zur optischen Anzeige, dass ein Script ausgeführt wird. Es ist nicht möglich ein Script vorzeitig zu beenden, oder die Scriptausführung sonst zu beeinflussen. Ist das Script fertig abgearbeitet, schließt sich das BOS-Tool wieder.

### 4.3) Anwendungsbeispiel

Eine Anwendung der Scriptfunktion wäre das automatische Versenden einer Leitstellenquittung in FMS32(-PRO).

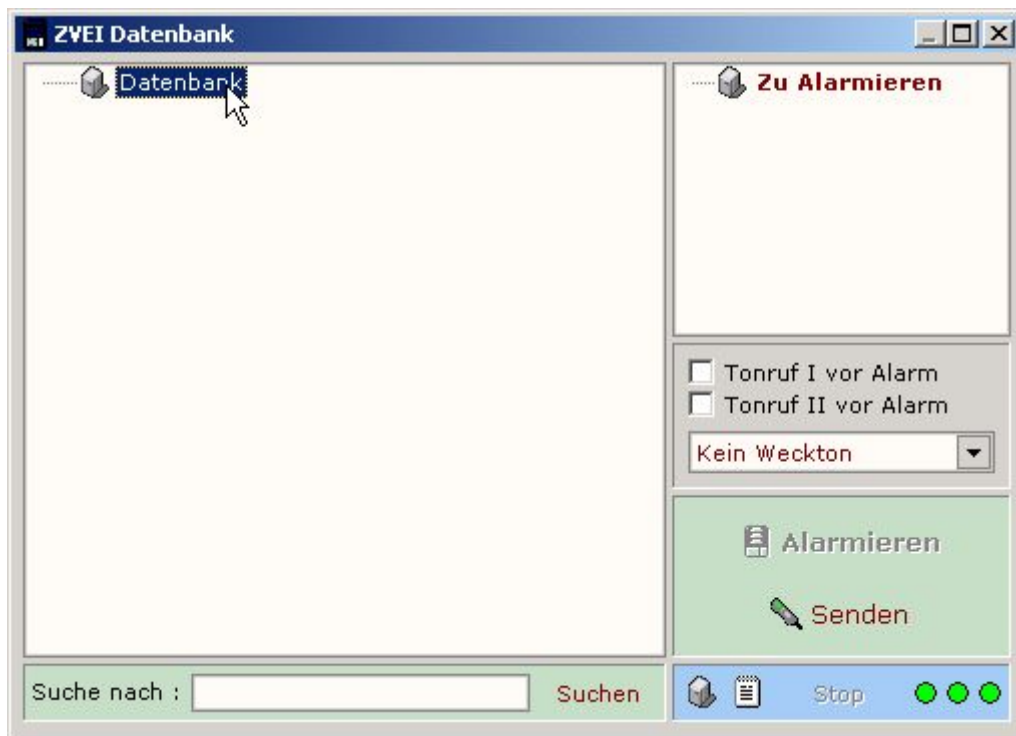
Also globale FMS-Funktion könnte man folgende Batch-Datei ausführen lassen :

```
echo LOG-1>Quittung.bts
echo FMS-S-%1-2-4-1-F>>Quittung.bts
BOS-Tool.exe Quittung.bts
```

Die Batchdatei erzeugt automatisch eine Script-Datei, die einen Quittungs-Status mit der übergebenen FMS-Kennung %1 enthält. Dieser Status wird dann durch das BOS-Tool gesendet. Das Script kann/muss man noch ergänzen, um z.B. die Log-Funktion oder Sendertastung zu aktivieren.

## 2.) Die ZVEI – Datenbank

Die ZVEI–Datenbank wurde eingebaut, um die Schleifen und Schleifengruppen einer Feuerwehr bzw eines Landkreises komfortabel zu verwalten. Jeder Eintrag kann in die Alarmliste gezogen werden und kann alarmiert werden.

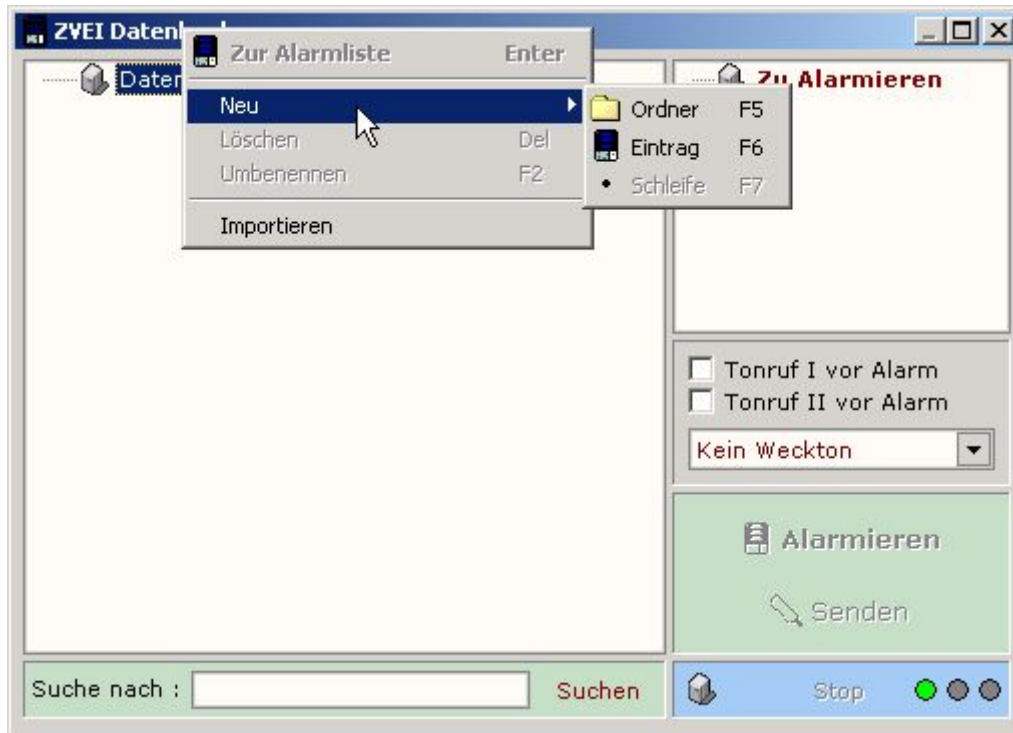


[ Das Fenster der ZVEI-DB ]

Wie in allen Fenstern sind auch hier die 3 Kontrolllampen für Soundkarte und Sendertastung, und die Sprechstaste vorhanden. Ebenfalls kann man von hier aus das Log-Fenster öffnen. Das Icon ist allerdings nur sichtbar, wenn auch die Log-Funktion in den Optionen aktiviert ist.

## 2.1.) Daten eingeben und bearbeiten

Per Kontextmenü oder über Tastaturbefehle können Daten in die ZVEI-DB eingegeben und verändert werden.



[ Das Kontextmenü der ZVEI-DB ]

In die DB können Ordner, Einträge und Schleifen eingefügt werden. Dabei ist es natürlich nicht möglich eine Schleife unter einem Ordner einzufügen oder einen Ordner unter einem Eintrag. Was man hier per Kontextmenü machen kann, kann man auch über die Tastatur erledigen.

[Pfeil links], [Pfeil rechts], [Pfeil hoch], [Pfeil runter]	: In der DB navigieren.
[F5]	: Einen Ordner einfügen.
[F6]	: Einen Eintrag einfügen.
[F7]	: Einen Schleife einfügen.
[F2]	: Umbenennen
[DEL]	: Zweig/Eintrag löschen.
[ENTER]	: Eintrag in Alarmliste setzen.

Man kann einem Eintrg auch mehrere Schleifen zuordnen um Alarmierungsgruppen zu bilden. Z.B. kann man einen Eintrag „Probealarm“ erstellen, der alle Schleifen einer Feuerwehr enthält.



Beim Einfügen von Daten sollte allgemein darauf geachtet werden, dass nie mehr als 255 Einträge in einem Ordner, bzw Unterordner in einem Ordner erstellt werden. Das macht die ZVEI-DB erheblich langsamer. Je weniger Einträge pro Ordner desto besser.

### 2.1.1.) Einen Ordner hinzufügen



[ Einen neuen Ordner erstellen ]



Der Name eines Ordners kann max. 50 Zeichen lang sein und darf alle Zeichen enthalten, außer der Zeichenfolge „\\“

Ist ein Ordner mit dem eingegebenen Namen bereits vorhanden, wird eine Fehlermeldung angezeigt.

### 2.1.2.) Einen Eintrag hinzufügen



[ Einen neuen Eintrag erstellen ]



Der Name eines Eintrags kann max. 50 Zeichen lang sein und darf alle Zeichen enthalten, außer der Zeichenfolge „\\“

Jeder Eintrag kann ein individuelles Icon aus der Liste erhalten. Dieses Icon kann nachträglich nicht mehr geändert werden.

Ist ein Eintrag mit dem eingegebenen Namen bereits vorhanden, wird eine Fehlermeldung angezeigt.



### 2.1.3.) Eine Schleife hinzufügen



[ Eine neue Schleife erstellen ]

Beim Einfügen einer neuen Schleife muss diese natürlich korrekt eingegeben werden. Alle ungültigen Eingaben werden ignoriert. Zusätzlich zu der Schleife kann ein Weck- oder Sirenenton angehängt werden.

Ist eine Schleife mit dem eingegebenen Namen bereits vorhanden, wird eine Fehlermeldung angezeigt.

Folgende Töne stehen zur Verfügung :

- A : Weckton 1
- B : Weckton 2
- F : Sirene Feuersalarm
- P : Sirene Probealarm
- Z : Sirene Zivilschutzalarm
- W : Sirene Zivilschutzwarnung
- E : Sirene Zivilschutzentwarnung

## 2.1.4.) Umbenennen

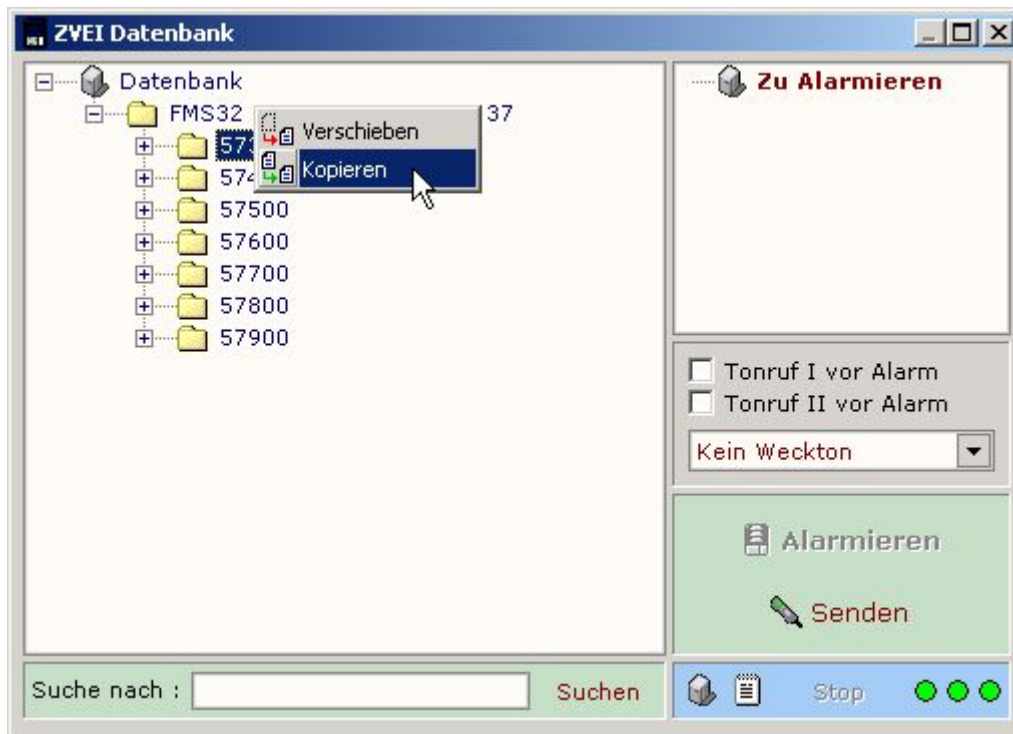
Beim Umbenennen eines Ordners und eines Eintrags ist wie beim Erstellen darauf zu achten, dass der Name nicht länger als 50 Zeichen sein darf und nicht die Zeichenfolge „\\“ enthalten darf. Beim Umbenennen einer Schleife ist ebenfalls darauf zu achten, dass die Schleife gültig ist. Ein Weck- oder Sirenenton kann direkt beim umbenennen mit angegeben werden. Dieser wird einfach an die Schleife angehängt. Ist ein Objekt mit dem neu eingegebenen Namen bereits vorhanden, wird eine Fehlermeldung angezeigt.



[ Umbenennen eines Eintrages ]

### 2.1.5.) Drag&Drop

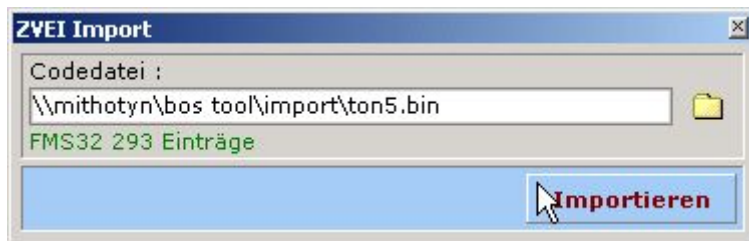
Mit Hilfe von Drag&Drop können Ordner, Einträge und Schleifen kopiert oder verschoben werden. Dabei können Ordner nur unter andere Ordner, Einträge nur unter Ordner, und Schleifen nur unter Einträge kopiert bzw. verschoben werden.



[ Drag&Drop eines Ordners ]

## 2.2.) Daten importieren

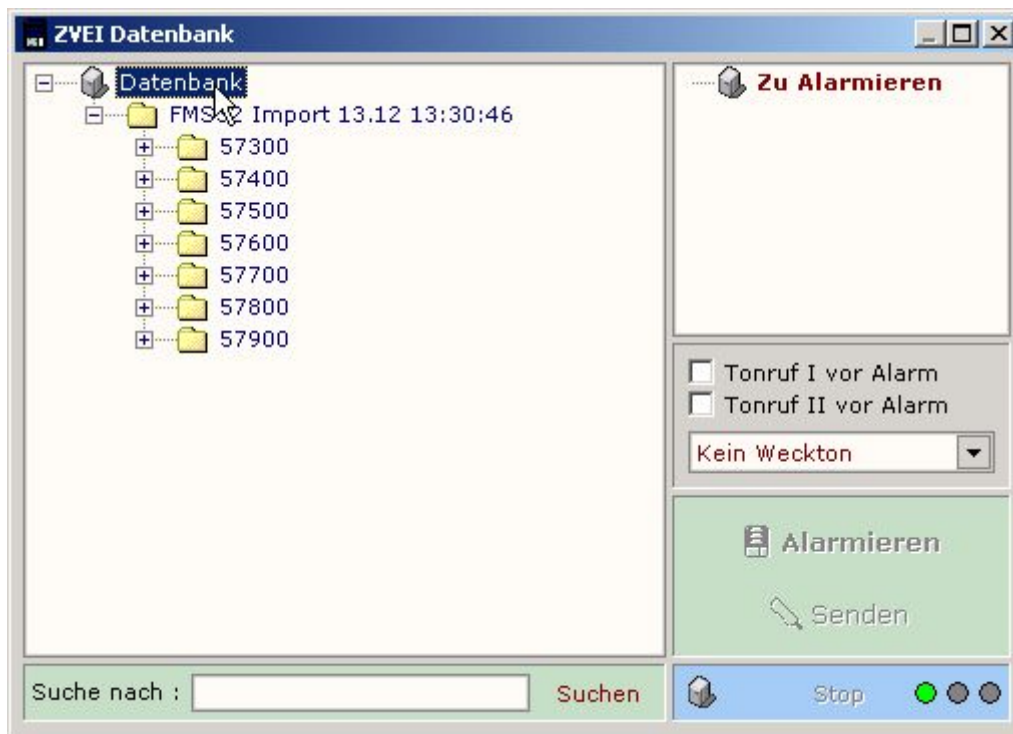
Eine weitere Möglichkeit Daten in die ZVEI-DB einzufügen ist die Import-Funktion. Damit ist es möglich vorhandene Einträge aus Code-Dateien von FMS32 und FMS32-PRO in die ZVEI-DB zu importieren.



[ Die Importfunktion für FMS32 und FMS32-PRO Code-Dateien ]

Zum Importieren wählt man im Kontextmenü der Datenbank den Punkt *Importieren*, wählt im Importfenster die entsprechende Code-Datei und klickt dann auf *Importieren*. Die Import-Funktion überprüft automatisch ob die Daten in der Code-Datei in Ordnung sind.

Ist der Import fertig, befindet sich in der ZVEI-DB ein neuer Ordner, in dem sich die importierten Daten befinden. Der Ordner wird mit Datum und Uhrzeit versehen, um bei mehreren Imports das ganze übersichtlich zu halten. Außerdem werden die eingefügten Schleifen in 100er Gruppen zusammengefasst. Auch das aus Gründen der Übersichtlichkeit und Geschwindigkeit.



[ Neue Daten nach dem Importieren ]

## 2.3.) Die Alarmliste

Um einen oder mehrere Einträge zu alarmieren, werden diese einfach in die Alarmliste gesetzt. Dies kann entweder per Tastatur oder per Drag&Drop erledigt werden.



Es können NUR Einträge in die Alarmliste gezogen werden. Ganze Ordner bzw. einzelne Schleifen sind nicht möglich. Um diesen Nachteil zu umgehen sollte man geeignete Schleifengruppen bilden.



[ Schleifen in die Alarmliste setzen]

### 2.3.1.) Alarmliste bearbeiten

Wie die Datenbank hat auch die Alarmliste ein Kontextmenü. Hierüber kann man einzelne Schleifen aus der Liste entfernen, die Liste komplett leeren, oder die Alarmliste ausführen. Auch hier sind wieder alternative Tastaturbefehle vorhanden.

- [ENTER] : Alarmliste wird ausgeführt  
[DEL] (Auf Schleife) : Gewählte Schleife wird gelöscht  
[DEL] (Auf „Zu Alarmieren“) : Komplette Liste wird gelöscht

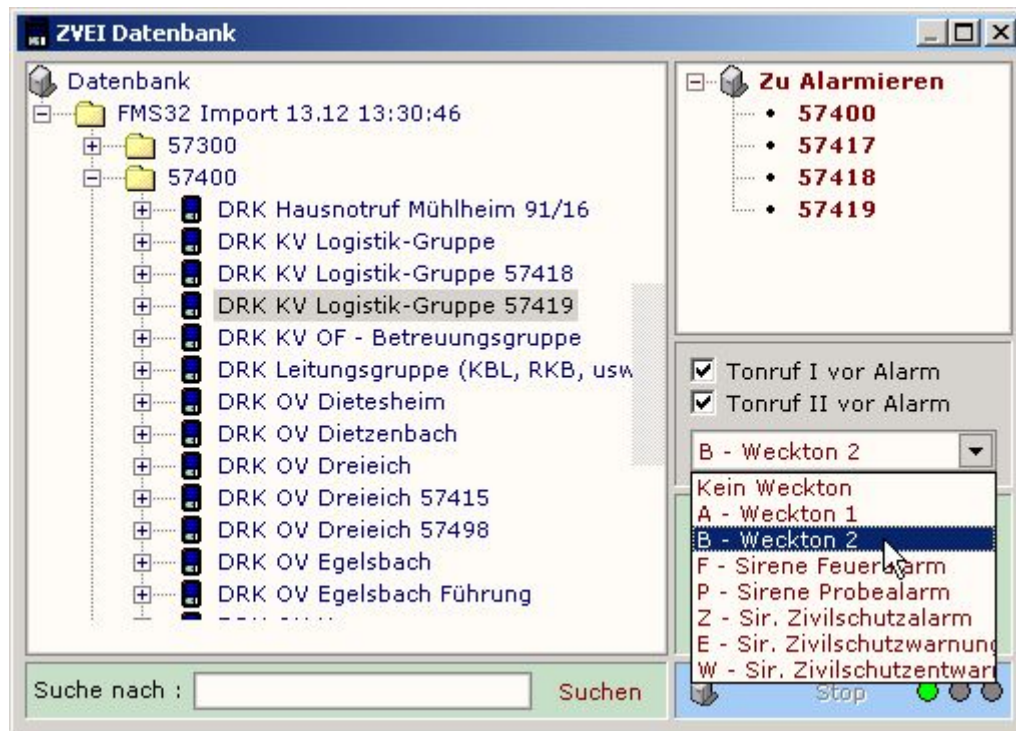


[ Kontextmenü der Alarmliste]

### 2.3.2.) Tonruf / Globaler Weckton

Da es in vielen Kreisen nötig ist, vor der Alarmierung ein Relais aufzutasten, kann über die 2 Checkboxen der Alarmierung ein Tonruf vorausgesendet werden. Sollte das Relais mit einer ZVEI-Folge geöffnet/geschlossen werden, so muss diese mit in die ZVEI-DB aufgenommen werden, und bei einem Alarm mit in die Alarmliste gesetzt werden.

Weiter ist es möglich ans Ende einer Alarmierung einen globalen Weck- oder Sirenenton zu setzen. Das ist z.B. für Massenalarmierungen sinnvoll. Nach z.B. 10 alarmierten Schleifen aus der Alarmliste wird ein Weckton gesendet. Der globale Weckton funktioniert allerdings nur, wenn die letzte alarmierte Schleife nicht selbst schon einen Weckton gesendet hat.



[ Gobaler Weckton / Tonruf ]

### 2.3.3.) Die Alarmierung

Sind die gewünschten Einträge in die Alarmliste gesetzt und die Einstellungen für Tonruf und globalen Weckton gesetzt, kann die Alarmliste ausgeführt werden. Dazu kann man entweder den großen Button *Alarmieren* benutzen, oder den Eintrag aus dem Kontextmenü der Alarmliste.



[ Während einer Alarmierung ]

Während einer Alarmierung sind einige Funktionen der ZVEI-DB, wie z.B. das Löschen einer Schleife aus der Alarmliste, gesperrt.

In der Alarmliste selbst werden nun die aktuell alarmierte Schleife durch einen roten Pfeil, und alle schon alarmierten Schleifen durch einen grünen Haken markiert. So kann man den Fortschritt der Alarmierung immer verfolgen.

Soll die Alarmierung angehalten werden, kann man dies über den Button *Stop* tun. Die Ausführung der Alarmliste wird nach der aktuellen Schleife gestoppt.

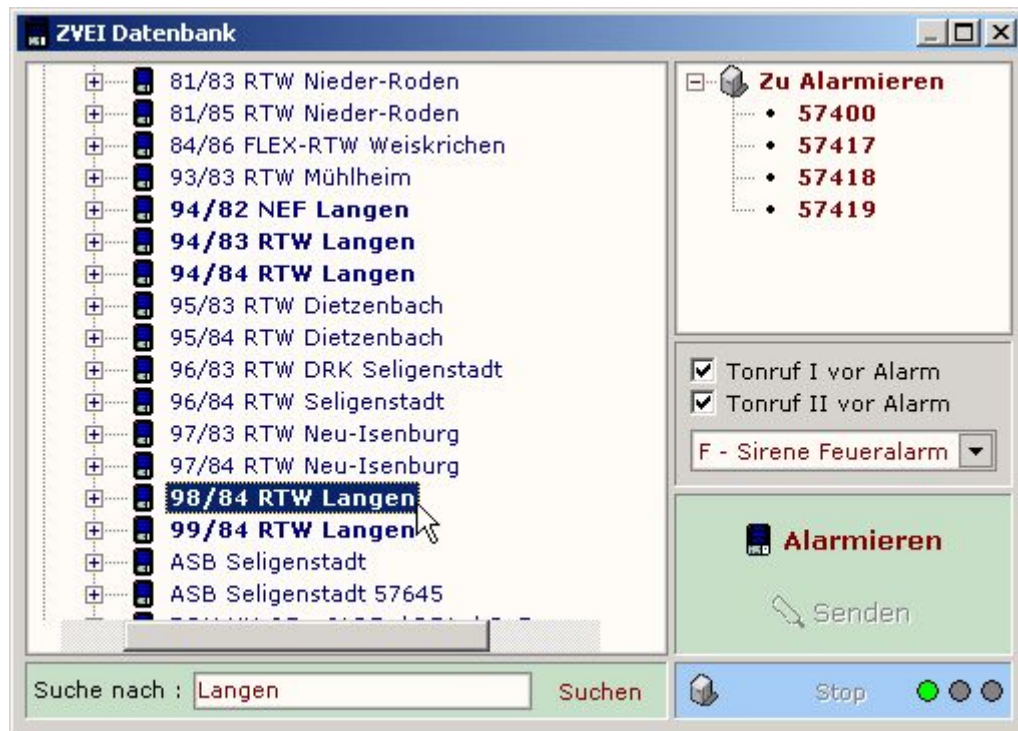


## 2.4.) Suchen

In der ZVEI-DB kann man nach jeglichen Textstellen suchen. Die gefundenen Ergebnisse werden aufgeklappt und Fett hervorgehoben. Durch geeignete Suchwörter und geschickt gewählte Namen der Einträge kann man die Suchfunktion wie einen Filter benutzen. Z.B. könnte man mit dem Suchwort „RTW“ alle Schleifen eines RTW's markieren. Bei der FMS-DB werden die Möglichkeiten der Suchfunktion noch größer.

Um eine Suche rückgängig zu machen, einfach das Suchfeld leer machen und nochmal auf Suchen klicken.

Im Suchfeld auf [ENTER] drücken hat den selben Effekt wie der Button *Suchen*.



[Suchen in der Datenbank ]

## 2.5.) InfoFenster

Über das Serversymbol im Statusbereich kann man ein kleines Infofenster ausrufen, das eine kleine Statistik der Datenbank enthält.



[ Infofenster ]