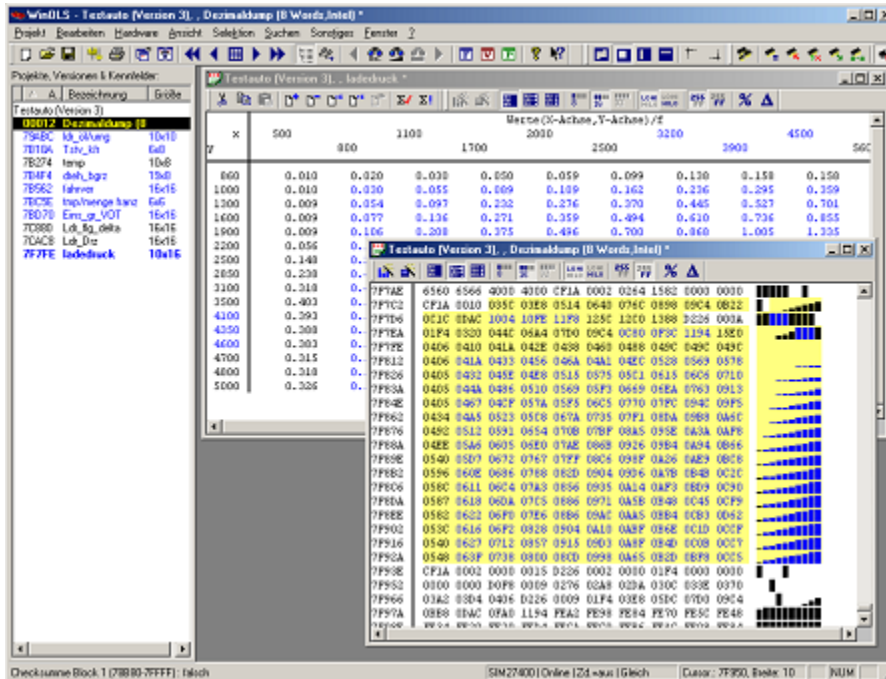




# Anleitung

## WinOLS 5.74



# WinOLS 5.74

## **(C) 2025 EVC electronic**

All rights reserved. No parts of this work may be reproduced in any form or by any means - graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems - without the written permission of the publisher.

Products that are referred to in this document may be either trademarks and/or registered trademarks of the respective owners. The publisher and the author make no claim to these trademarks.

While every precaution has been taken in the preparation of this document, the publisher and the author assume no responsibility for errors or omissions, or for damages resulting from the use of information contained in this document or from the use of programs and source code that may accompany it. In no event shall the publisher and the author be liable for any loss of profit or any other commercial damage caused or alleged to have been caused directly or indirectly by this document.

Printed: Februar 2025

# Table of Contents

<b>Kapitel I Kurzanleitung</b>	<b>13</b>
1 Installation.....	13
2 Freischaltung von WinOLS.....	13
3 Sprache.....	13
4 Checksummen.....	13
5 Installation im Netzwerk.....	14
6 Der Hauptbildschirm.....	14
7 Projekte.....	15
Erzeugen eines Projektes .....	15
Aus einer Datei .....	15
Aus einem Eprom .....	16
Aus einem Steuergerät (über BDM100) .....	16
Das Original .....	16
Die Version .....	16
<b>Kapitel II Typische Arbeitsabläufe</b>	<b>19</b>
1 Ein Projekt erstellen.....	19
2 Kennfelder automatisch finden.....	19
3 Kennfelder manuell finden (Textmodus).....	20
4 Kennfelder manuell finden (2d-Modus).....	22
5 Kennfelder manuell finden (Eintippen).....	24
6 Kennfelder manuell finden (Vertikal-KF).....	24
7 Viele Kennfelder erzeugen.....	24
8 Viele Kennfelder verändern.....	25
9 Preview.....	25
10 Kennfelder verändern.....	27
11 Checksummen ausgleichen.....	27
12 Daten aus anderen Projekten übernehmen.....	28
13 AutoUpdate + AutoImport.....	30
<b>Kapitel III Besondere Aspekte</b>	<b>35</b>
1 Tastaturkürzel.....	35
2 Drag und Drop.....	42
3 Mandanten.....	44
4 Elemente.....	45
5 Datenbereiche.....	46
6 Selektionen.....	47

7 Kontextmenüs.....	48
8 Mauscursor.....	49
9 Scrollen.....	50
10 Fliegende / Dockbare Dialoge.....	51
11 Reseller.....	53
12 Kommandozeile.....	54
13 Sprachen.....	54
14 Sitzungen.....	54
15 WinOLS als Dienst.....	55
16 Schutzmechanism.....	56
17 Schattendaten.....	57
18 Ansichtsmodus.....	58
19 Internationale Zeichen.....	58

## **Kapitel IV Befehle des Menüs Projekt 62**

1 Der Befehl Neu (Menü Projekt).....	64
Der Dialog Dateiformat (Menü Projekt) .....	65
2 Der Dialog Öffnen (Menü Projekt).....	68
Wenn alle / einige Projekte fehlen .....	71
Der Dialog Massenexport (Kontextmenü) .....	72
Der Dialog Suchen und ersetzen in Projekten (Kontextmenü) .....	73
Der Dialog Suchen in Projekten (Kontextmenü) .....	74
3 Der Dialog Öffnen: Version (Menü Projekt).....	75
4 Der Befehl Schließen (Menü Projekt).....	76
Der Dialog Änderungen Speichern (Menü Projekt) .....	77
Der Dialog Änderungen Speichern (Tabellenform) (Menü Projekt) .....	78
5 Der Befehl Speichern (Menü Projekt).....	78
6 Der Befehl Alle Speichern (Menü Projekt).....	79
7 Der Dialog Eigenschaften: Projekt (Menü Projekt).....	79
Der Dialog Kundenliste .....	83
Der Dialog Kundendetails .....	84
WinOLS ini Dateien .....	84
Der Dialog Mehrere Elemente im Projekt .....	86
Der Dialog Kommentar zum Projekt .....	87
Der Dialog Projektsprache .....	88
8 Der Dialog Eigenschaften: Version (Menü Projekt).....	89
9 Der Befehl Ähnliche Projekte suchen (Menü Projekt).....	90
10 Das Kommando Doppelte Objekte suchen (Menü Projekt).....	91
11 Der Dialog Alle Projekte aktualisieren (Menü Projekt).....	92
Das Kommando Projekteigenschaften klonen (Menü Projekt) .....	94
12 Ex - & Import.....	95
Der Dialog Import File .....	95
Der Dialog Export File .....	98
Der Dialog BdmToGo-Eigenschaften (Menü Projekt).....	100

Der Befehl Projekt als Mail versenden .....	101
Der Befehl Verzeichnis importieren (Menü Projekt) .....	102
Der Befehl AutoUpdate + AutoImport (Menü Projekt) .....	103
Der Befehl Export CSV/JSON-Kennfeldliste (Menü Projekt) .....	105
Der Befehl KF-Liste anhand von CSV/JSON-Datei aktualisieren (Menü Projekt) .....	106
Der Befehl Kennfeldpaket exportieren (Menü Projekt) .....	106
Der Befehl Kennfeldpaket importieren (Menü Projekt) .....	107
Der Befehl Kennfelder importieren (Menü Projekt) .....	108
Der Befehl Änderungen übernehmen (Menü Projekt) .....	108
Der Befehl Damos & A2L Import (Menü Projekt) .....	113
Der Befehl Export Projekteigenschaften (Menü Projekt) .....	117
Der Befehl Import Projekteigenschaften (Menü Projekt) .....	118
Der Befehl Kennfeldtexte übersetzen (Menü Projekt) .....	118
<b>13 Der Befehl Drucken (Menü Projekt).....</b>	<b>118</b>
Der Befehl Seitenansicht (Menü Projekt) .....	119
Der Dialog Druckoptionen (Menü Projekt) .....	119
Der Befehl Druckereinrichtung (Menü Projekt) .....	120
<b>14 Der Befehl Beenden (Menü Projekt).....</b>	<b>120</b>
<b>15 Die Befehle 1, 2, 3, 4 (Menü Projekt).....</b>	<b>120</b>

## **Kapitel V Befehle des Menüs Bearbeiten 122**

<b>1 Der Befehl Rückgängig (Menü Bearbeiten).....</b>	<b>124</b>
<b>2 Der Befehl Wiederherstellen (Menü Bearbeiten).....</b>	<b>124</b>
<b>3 Der Befehl Kopieren (Menü Bearbeiten).....</b>	<b>124</b>
Der Befehl Kennfeldeigenschaften kopieren (Menü Bearbeiten) .....	125
Der Befehl Speicherbereich kopieren (Menü Bearbeiten) .....	126
<b>4 Der Befehl Ausschneiden (Menü Bearbeiten).....</b>	<b>127</b>
<b>5 Der Befehl Einfügen (Menü Bearbeiten).....</b>	<b>127</b>
<b>6 Fenster einfügen / löschen.....</b>	<b>127</b>
Der Befehl Neues Hexdump Fenster (Menü Bearbeiten) .....	127
Der Befehl Neues Kennfeld Fenster (Menü Bearbeiten) .....	127
Der Befehl Fenster löschen (Menü Bearbeiten) .....	128
Der Befehl Kennfeld öffnen (Menü Bearbeiten) .....	128
Der Befehl Kennfeld löschen (Menü Bearbeiten) .....	128
<b>7 Der Dialog Als Text (Menü Bearbeiten).....</b>	<b>129</b>
<b>8 Das Kommando Direkte Eingabe (Menü Bearbeiten).....</b>	<b>130</b>
<b>9 Der Dialog Hexdump signieren (Menü Bearbeiten).....</b>	<b>130</b>
<b>10 Der Dialog QuickFix (Menü Bearbeiten).....</b>	<b>132</b>
<b>11 Der Befehl Wert + 1 (Menü Bearbeiten).....</b>	<b>133</b>
<b>12 Der Befehl Wert - 1 (Menü Bearbeiten).....</b>	<b>134</b>
<b>13 Der Dialog Ändern Absolut (Menü Bearbeiten).....</b>	<b>134</b>
<b>14 Der Dialog Ändern Relativ (Menü Bearbeiten).....</b>	<b>136</b>
<b>15 Der Dialog Ändern Einstellen (Menü Bearbeiten).....</b>	<b>137</b>
<b>16 Der Dialog Werte runden/begrenzen (Menü Bearbeiten).....</b>	<b>138</b>
<b>17 Der Befehl Wert Original (Menü Bearbeiten).....</b>	<b>138</b>
<b>18 Der Dialog Interpolieren (Menü Bearbeiten).....</b>	<b>138</b>

19 Der Dialog Zeile/Spalte entfernen (Menü Bearbeiten).....	141
20 Der Befehl Ändern wiederholen (Menü Bearbeiten).....	142
21 Der Dialog Checksummen (Menü Bearbeiten).....	143
Der Dialog Checksumme online prüfen (Menü Bearbeiten) .....	145
Der Dialog Eigenschaften der Checksumme .....	146
Der Dialog Eigenschaften des Sync Blocks .....	148
22 Das Kommando Checksumme anwenden (Menü Bearbeiten).....	149
23 Der Dialog Checksummen Bereiche (Menü Bearbeiten).....	149
24 Der Dialog Eigenschaften: Fenster: Hexdump (Menü Bearbeiten).....	150
25 Der Dialog Eigenschaften: Fenster: Kennfeld (Menü Bearbeiten).....	152
Faktor und Offset berechnen .....	156
Zahl zu Text .....	158

## Kapitel VI Befehle des Menüs Hardware 161

1 Der Dialog Hersteller (Menü Hardware).....	163
2 Der Dialog Vertauschen (Menü Hardware).....	164
3 BDM.....	165
Der Dialog BDM / Vergleichen (Menü Hardware) .....	165
Der Dialog BDM / Programmieren (Menü Hardware) .....	166
Der Dialog BDM / Leertest (Menü Hardware) .....	167
Der Dialog BDM / Auslesen (Menü Hardware) .....	168
4 BSL.....	168
Der Dialog BSL / Vergleichen (Menü Hardware) .....	169
Der Dialog BSL / Programmieren (Menü Hardware) .....	170
Der Dialog BSL / Auslesen (Menü Hardware) .....	171
5 Eprom.....	172
Der Dialog Eprom / Vergleichen (Menü Hardware) .....	172
Der Dialog Eprom / Programmieren (Menü Hardware) .....	173
Der Dialog Eprom / Leertest (Menü Hardware) .....	174
Der Dialog Eprom / Auslesen (Menü Hardware) .....	175
Der Dialog Eprom / Parameter (Menü Hardware) .....	176
Der Dialog Eprom / Optionen (Menü Hardware) .....	177
6 Genius.....	177
Der Dialog Genius / Importieren (Menü Hardware) .....	177
Der Dialog Genius / Exportieren (Menü Hardware) .....	178
Der Dialog Genius / Explorer (Menü Hardware) .....	178
7 Simulator.....	178
Das Kommando Simulator / Laden (Menü Hardware) .....	178
Der Dialog Simulator / Eigenschaften (Menü Hardware) .....	179
Das Kommando Simulator / Kennfeldzugriffe prüfen (Menü Hardware) .....	180
Das Kommando Simulator / Kennfeldzugriffe löschen (Menü Hardware) .....	181

## Kapitel VII Befehle des Menüs Ansicht 183

1 Der Befehl Symbolleiste (Menü Ansicht).....	184
2 Der Befehl Statusleiste (Menü Ansicht).....	184

3 Der Menüpunkt Anfang nach links (Menü Ansicht).....	184
4 Der Menüpunkt Anfang nach rechts (Menü Ansicht).....	185
5 Der Menüpunkt Cursorposition als Anfang.....	185
6 Der Menüpunkt Mehr Spalten (Menü Ansicht).....	185
7 Der Menüpunkt Weniger Spalten (Menü Ansicht).....	186
8 Der Menüpunkt Zoom (Menü Ansicht).....	186
9 Der Menüpunkt Maßstab 100% (Menü Ansicht).....	186
10 Der Menüpunkt Unzoom (Menü Ansicht).....	187
11 Der Menüpunkt Punkte verbinden (Menü Ansicht).....	187
12 Der Menüpunkt Zeilenmarker anzeigen (Menü Ansicht).....	187
13 Der Menüpunkt Unterschiede (Menü Ansicht).....	188
14 Der Menüpunkt Unterschiede / letzter (Menü Ansicht).....	189
15 Der Menüpunkt Unterschiede / nächster (Menü Ansicht).....	189
16 Der Menüpunkt Unterschiede / vorheriger (Menü Ansicht).....	189
17 Der Menüpunkt Unterschiede / erster (Menü Ansicht).....	190
18 Der Dialog Referenzversion wählen (Menü Ansicht).....	190
19 Der Dialog Auswahl des Koppelfensters (Hexdump) (Menü Ansicht).....	191
20 Der Dialog Auswahl des Koppelfensters (Kennfelder) (Menü Ansicht).....	195
21 Der Befehl Wertebereich optimieren (Menü Ansicht).....	196
22 Der Befehl Kennfeld erkennen (Menü Ansicht).....	196
23 Der Befehl Kennfeldselektion unterstützen (Menü Ansicht).....	197

## **Kapitel VIII Befehle des Menüs Selektion 199**

1 Der Menüpunkt Zelle selektieren (Menü Selektion).....	200
2 Der Menüpunkt Zeile selektieren (Menü Selektion).....	200
3 Der Menüpunkt Spalte selektieren (Menü Selektion).....	200
4 Der Menüpunkt Alles selektieren (Menü Selektion).....	200
5 Der Menüpunkt Bildschirm selektieren (Menü Selektion).....	201
6 Der Menüpunkt Bildschirmselektion umkehren (Menü Selektion).....	201
7 Der Menüpunkt Änderungen selektieren (Menü Selektion).....	201
8 Der Dialog Selektion erzeugen (Menü Selektion).....	201
9 Der Menüpunkt Nichts selektieren (Menü Selektion).....	202
10 Der Menüpunkt Letzte Selektion wiederherstellen (Menü Selektion).....	202
11 Der Menüpunkt Selektion zu Kennfeld (Menü Selektion).....	202

12 Der Menüpunkt Selektion (Tabelle) zu Kennfelder (Menü Selektion).....	203
13 Der Menüpunkt Selektion / Laden (Menü Selektion).....	204
14 Der Menüpunkt Selektion / Speichern (Menü Selektion).....	204
15 Der Menüpunkt Selektionsmodus (Menü Selektion).....	204
16 Der Menüpunkt Selektion Anfang (Menü Selektion).....	205
17 Der Menüpunkt Selektion Ende (Menü Selektion).....	205

## **Kapitel IX Befehle des Menüs Suchen 207**

1 Der Dialog Suche nach Bytefolge (Menü Suchen).....	209
2 Der Menüpunkt Suchen / Selektion (Menü Suchen).....	213
3 Der Dialog Suchparameter (Menü Suchen).....	214
4 Der Menüpunkt Weitersuchen (Menü Suchen).....	214
5 Der Menüpunkt Zurücksuchen (Menü Suchen).....	214
6 Das Kommando Hintergrund-Kennfeldsuche erneut starten.....	215
7 Der Dialog Stützstellenprofile (Menü Suchen).....	216
8 Der Dialog Parallele Kennfelder.....	218
9 Der Dialog Suche ähnliche Kennfelder.....	220
10 Der Dialog Gehe zu Adresse (Menü Suchen).....	221
11 Der Dialog Springe zu Adresse aus Hexdump (Menü Suchen).....	221
12 Das Kommando Vorheriger Kommentar (Menü Suchen).....	222
13 Das Kommando Nächster Kommentar (Menü Suchen).....	222
14 Das Kommando Kommentar einfügen / bearbeiten (Menü Suchen).....	222
15 Das Kommando Kommentar löschen (Menü Suchen).....	222
16 Das Kommando Vorheriger Marker (Menü Suchen).....	223
17 Das Kommando Nächster Marker (Menü Suchen).....	223
18 Das Kommando Marker einfügen / löschen (Menü Suchen).....	223
19 Der Befehl Lösungen (Menü Suchen).....	223
20 Der Befehl Skripte (Menü Suchen).....	224
Der Dialog Skript erzeugen (Menü Projekt) .....	226

## **Kapitel X Befehle des Menüs Sonstiges 229**

1 Der Dialog Updates+Freischaltungen (Menü Sonstiges).....	229
2 Der Dialog Projekt retten (Menü Sonstiges).....	230
3 Der Dialog Konfiguration (Menü Sonstiges).....	231
Der Dialog Konfiguration / Farben (Menü Sonstiges) .....	231
Der Dialog Konfiguration / Ansicht (Menü Sonstiges) .....	232
Der Dialog Konfiguration / Ansicht / Hexdump (Menü Sonstiges).....	233
Der Dialog Konfiguration / Ansicht / Text (Menü Sonstiges).....	234



Der Dialog Konfiguration / Ansicht / 2d (Menü Sonstiges).....	235
Der Dialog Konfiguration / Ansicht / 3d (Menü Sonstiges).....	236
<b>Der Dialog Konfiguration / Meldungen (Menü Sonstiges) .....</b>	<b>238</b>
Der Dialog Konfiguration / Meldungen / Abschaltbare (Menü Sonstiges).....	239
<b>Der Dialog Konfiguration / Pfade (Menü Sonstiges) .....</b>	<b>240</b>
Der Dialog Konfiguration / Pfade / Mandanten (Menü Sonstiges).....	242
<b>Der Dialog Konfiguration / Automatisch (Menü Sonstiges) .....</b>	<b>243</b>
Der Dialog Konfiguration / Automatisch / Import (Menü Sonstiges).....	245
Der Dialog Konfiguration / Automatisch / Export (Menü Sonstiges).....	246
Der Dialog Konfiguration / Automatisch / E-Mail (Menü Sonstiges).....	247
Der Dialog Konfiguration / Automatisch / Kennfeldsuche (Menü Sonstiges).....	248
Der Dialog Konfiguration / Automatisch / Bericht (Menü Sonstiges).....	250
<b>Der Dialog Konfiguration / Sonstiges (Menü Sonstiges) .....</b>	<b>251</b>
Der Dialog Konfiguration / Sonstiges / Bearbeiten (Menü Sonstiges).....	252
Der Dialog Konfiguration / Sonstiges / Debug (Menü Sonstiges).....	255
Der Dialog Konfiguration / Sonstiges / Sprache (Menü Sonstiges).....	255
<b>Der Dialog Konfiguration / Sonstiges / Internet (Menü Sonstiges) .....</b>	<b>256</b>
Der Dialog Konfiguration / Sonstiges / Reseller (Menü Sonstiges).....	257
Der Dialog Konfiguration / Sonstiges / Reseller-Käufer (Menü Sonstiges).....	258
<b>Der Dialog Konfiguration / Hardware (Menü Sonstiges) .....</b>	<b>259</b>
Der Dialog Konfiguration / Hardware / Ausleseschutz (Menü Sonstiges).....	259
Der Dialog Konfiguration / Hardware / BDM (Menü Sonstiges).....	260
Der Dialog Konfiguration / Hardware / BSL (Menü Sonstiges).....	261
Der Dialog Konfiguration / Hardware / Eprom (Menü Sonstiges).....	262
Der Dialog Konfiguration / Hardware / Simulator (Menü Sonstiges).....	263
Der Dialog Konfiguration / Hardware / Drittanbieter (Menü Sonstiges).....	264
<b>4 Das Kommando Taschenrechner (Menü Sonstiges).....</b>	<b>264</b>

## **Kapitel XI Befehle des Menüs Fenster 266**

<b>1 Der Dialog Übersicht über Kennfelder (Menü Fenster).....</b>	<b>267</b>
<b>2 Der Dialog Unterschiede zum Original (Menü Fenster).....</b>	<b>269</b>
<b>3 Der Dialog Visualizer (Menü Fenster).....</b>	<b>270</b>
Visualizer Logfiles .....	272
<b>4 Der Dialog Übersicht (Menü Fenster).....</b>	<b>273</b>
<b>5 Der Dialog Preview (Menü Fenster).....</b>	<b>274</b>
<b>6 Der Dialog Kennfelddatenbank - Grundlagen.....</b>	<b>275</b>
<b>Kennfelddatenbank - Regelliste .....</b>	<b>277</b>
<b>Kennfelddatenbank - Regel .....</b>	<b>277</b>
Kennfelddatenbank - Preview.....	278
Kennfelddatenbank - Bedingungen.....	278
Kennfelddatenbank - Eckwerte.....	279
Kennfelddatenbank - Eckwerte - Erzeugen.....	280
Kennfelddatenbank - Suchtext.....	280
<b>Kennfelddatenbank - Dann .....</b>	<b>281</b>
<b>7 Der Dialog Lua (Menü Fenster).....</b>	<b>281</b>
Der Dialog Lua Debugger (Menü Fenster) .....	282
Das Kommando LUA-Script verschlüsseln (Menü Fenster) .....	283
<b>8 Der Dialog Kommandozeile.....</b>	<b>283</b>
<b>9 Der Befehl Fliegende Fenster zeigen / verstecken (Menü Fenster).....</b>	<b>285</b>

10 Der Befehl Neues Fenster (Menü Fenster).....	286
11 Der Befehl Überlappend (Menü Fenster).....	286
12 Der Befehl Nebeneinander (Menü Fenster).....	286
13 Der Befehl Übereinander (Menü Fenster).....	286
14 Die Befehle 1, 2, ... (Menü Fenster).....	286

## **Kapitel XII Befehle des Menüs ? (Hilfe) 288**

1 Der Menüpunkt Hilfethemen (Menü ? (Hilfe)).....	288
2 Der Dialog Ein kleiner Tipp (Menü ?).....	289
3 Der Dialog Tipp des Tages (Menü ?).....	289
4 Der Befehl Hilfe verwenden (Menü Hilfe).....	289
5 Der Menüpunkt Homepage EVC (Menü ? (Hilfe)).....	290
6 Der Dialog Info über Plug-Ins (Menü ?).....	291
7 Der Dialog Info über WinOLS (Menü ?).....	292

## **Kapitel XIII Beschreibung der weiteren Dialoge 294**

1 Das Dialogfeld Drucken.....	294
2 Das Dialogfeld Druckereinrichtung.....	294
3 Der Dialog Intel/Motorola Import Parameter.....	295
4 Der Dialog Geschützte Speicherstelle wird verändert.....	296
5 Der Dialog Suche in Kennfeldliste (Menü Kennfeldliste).....	296
6 Der Dialog Dateinamen eingeben.....	297
7 Der Dialog Ordner benennen.....	298
8 Der Dialog Kennfelder verschieben.....	299
9 Der Dialog Kennfeld erzeugen.....	299
10 Der Dialog Kommentar einfügen / bearbeiten.....	300
11 Der Dialog Daten übertragen.....	301
12 Der Dialog Projektgröße ändern.....	302
13 Der Dialog Mehrere Kennfelder Bearbeiten.....	303
14 Der Dialog Übersetzung korrigieren.....	304
15 Statusleiste.....	304
16 Der Befehl Größe ändern (Systemmenü).....	305
17 Der Befehl Verschieben (Systemmenü).....	306
18 Der Befehl Symbol (Systemmenü).....	306
19 Der Befehl Vollbild (Systemmenü).....	306
20 Der Befehl Nächstes (Dokument-Systemmenü).....	307
21 Der Befehl Vorheriges (Dokument-Systemmenü).....	307
22 Der Befehl Schließen (Systemmenüs).....	307
23 Der Befehl Wiederherstellen (Systemmenü).....	307
24 Das Kommando Zahlensystem (Ikonenleiste).....	308

25 Das Kommando Datenorganisation (Ikonenleiste).....	308
26 Das Kommando Datenbreite (Ikonenleiste).....	308
27 Das Kommando Rechte Seite (Ikonenleiste).....	309
28 Das Kommando Faktor, Offset, etc. (Ikonenleiste).....	309
29 Das Kommando Rechte Seite / Rechte Seite fixieren (Menü Ansicht).....	310
30 SPI-Signatur.....	310
31 Seitenansichts-Symboleiste.....	310
<b>Kapitel XIV Fortgeschrittene Themen</b>	<b>313</b>
<b>1 Skripte</b> .....	<b>313</b>
Grundlagen .....	313
Skriptsprache .....	313
Kennfeldskripte .....	317
Mit Skripten importieren .....	317
Tricksen mit Skripten .....	321
<b>2 Zusätzliche Dateiformate</b> .....	<b>322</b>
Grundlagen .....	322
Beispiel .....	323
<b>Kapitel XV Copyright, Kontakt, Internet</b>	<b>328</b>
<b>Index</b>	<b>329</b>

**Kapitel**



# 1 Kurzanleitung

## 1.1 Installation

Nach Starten des Installationsprogrammes WinOLS.EXE fragt der Installationsassistent zunächst nach der Zustimmung zum Lizenzvertrag. Diese ist natürlich Voraussetzung zur weiteren Installation. Dann wird nach einer Bestätigung des Standardpfades gefragt, welcher C:\Programme\EVC\WinOLS ist. Dieser sollte auch bei Netzwerkinstallationen beibehalten werden. Die Fahrzeugdaten können später in einem Verzeichnis auf dem Server gespeichert werden.

Auch die nächsten drei Abfragen brauchen nur mit „Weiter“ bestätigt zu werden.

Dann arbeitet das Programm bis zur Freischaltung im Demo-Modus. Die Hardware, also Simulator oder Eprommer werden nicht unterstützt. Außerdem können Sie keine Dateien speichern.

**Achtung:** Falls Sie alte Geräte wie einen OLS16 Simulator oder MP2440P Eprommer verwenden möchten, dann müssen Sie dies bei der Installation explizit aktivieren.

## 1.2 Freischaltung von WinOLS

Um WinOLS freizuschalten verwenden Sie den Menüpunkt "Sonstiges > Updates + Freischaltung".

Falls Sie WinOLS noch nicht erworben haben oder weitere Arbeitsplätze lizenzieren möchte, kann können Sie dies online tun.

## 1.3 Sprache

Bei Deutsch oder Englischsprachigen Windows wird die Sprache automatisch entsprechend eingestellt. Alle anderen Landesversionen werden nicht automatisch erkannt. Die Einstellung erfolgt unter „Sonstiges > Konfiguration > Sonstiges > Sprache“. Nach dem Wählen der Sprache muss WinOLS beendet und neu gestartet werden.

## 1.4 Checksummen

WinOLS kann durch Checksummen Module erweitert werden. Sie können diese bei EVC oder online auf [evc.de](http://evc.de) erwerben und dann durch die WinOLS Updatefunktion installieren lassen.

Sie können den Zustand der aktuell installierten Checksummen Module unter "? > Info über Plugins" abfragen.

## 1.5 Installation im Netzwerk

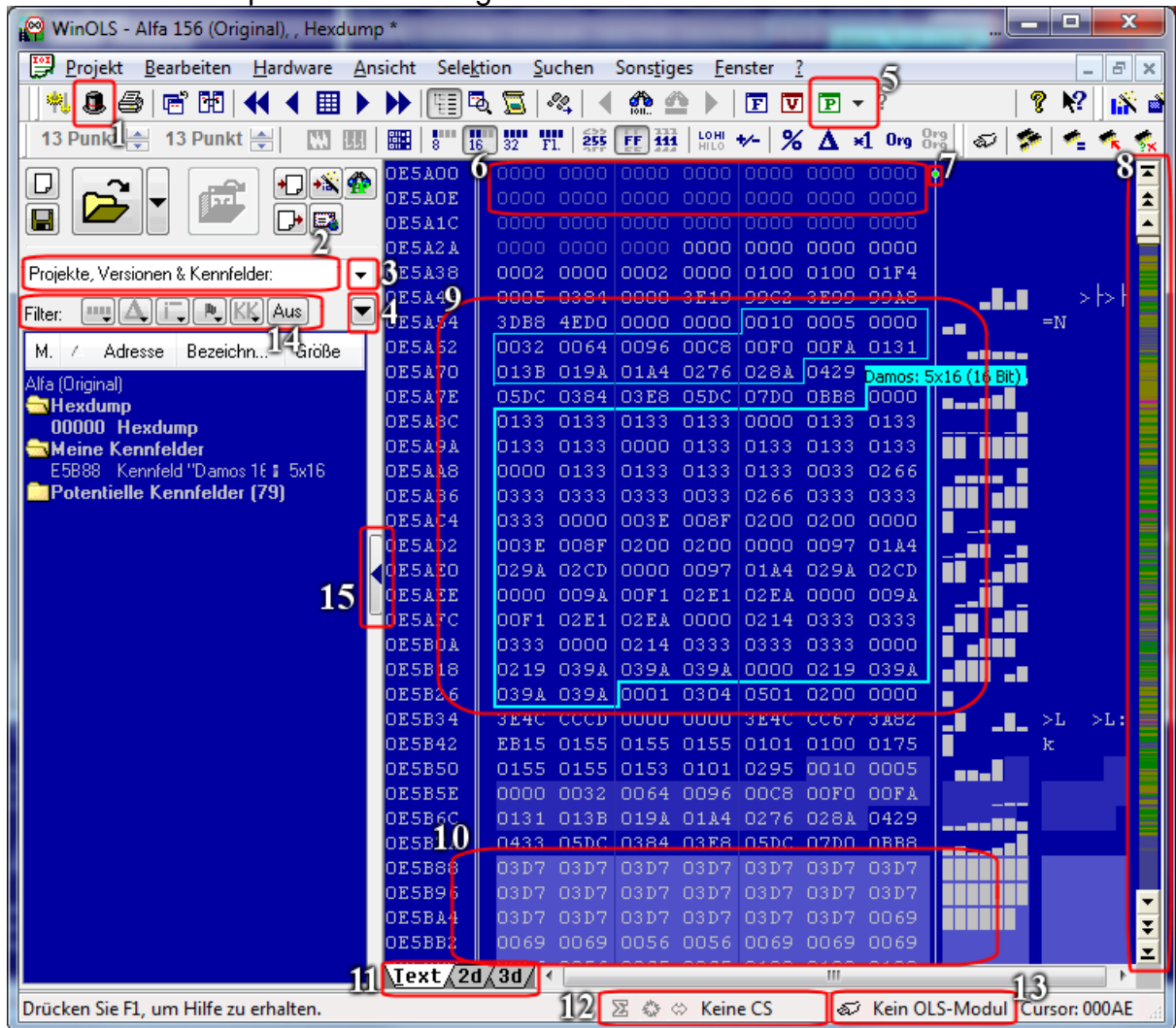
Zunächst wird wie oben beschrieben WinOLS auf jedem Arbeitsplatzrechner installiert. Auch die Freischaltung erfolgt auf jedem Rechner getrennt.

Erzeugen Sie ein gemeinsames Verzeichnis auf dem Server z.B.: „WinOLS-Daten“. Dieses Verzeichnis wird auf jedem Arbeitsplatz in „Sonstiges > Konfiguration > Mandanten“ eingestellt.

Checksummen-DLLs können nicht in einem gemeinsamen Verzeichnis stehen, sondern sie müssen auf jedem Arbeitsplatzrechner in das Verzeichnis C:\Programme\EVC\WinOLS\DLLs kopiert werden. Dies geschieht automatisch beim Update-Vorgang.

## 1.6 Der Hauptbildschirm

Der WinOLS Hauptbildschirm bringt zahlreiche Elemente mit:



1. Umschaltung zwischen Mandanten
2. Suchfeld für "Projekte, Versionen und Kennfelder". Tragen Sie hier einen Text ein um die Ansicht darauf zu reduzieren
3. Dropdown-Button für frühere Suchen
4. Optionen für die Kennfeldliste und die Suche
5. Button Projekteigenschaften und Schnellumschaltung (per schwarzem Dreieck) zwischen Elementen
6. Unwichtige Programmbereiche (Leerraum und Programmcode) werden blass dargestellt (Mehr Informationen zu Farben)
7. Umschaltung der Bevorzugung von Hexdump oder Balken bei zu geringer Fensterbreite
8. Farbcodierte Übersicht des Projektes. Es gibt im Scrollbar oben und unten jeweils 3 Buttons: Ganz nach oben/unten; Schnell scrollen; Normal scrollen
9. Automatisch gefundenes, potentiell Kennfeld
10. Von Ihnen eingetragenes Kennfeld (Auch zu sehen unter "Meine Kennfelder")
11. Umschaltung des Ansichtmodus zwischen Text, 2d, 3d und Schichten
12. Checksummenstatus: Checksummen, Patches, Sync-Blöcke, Textuelle Beschreibung
13. Hardwarestatus (von OLS16 oder OLS300 Modulen)
14. Diverse Filter für die Liste "Projekte, Versionen und Kennfelder"
15. Sidebar ein-/ausklappen

## 1.7 Projekte

Alle Eprom-Daten werden in WinOLS in sogenannten Projekten verwaltet, die aus einer Originaldatei und beliebig vielen geänderten Dateien (Versionen) bestehen. Sie werden zusammen mit den Fahrzeugdaten und Kommentaren in einer einzigen Datei gespeichert.

### Hinweis:

Es ist nicht möglich fremde Quelldateien direkt zu bearbeiten. Da WinOLS zahlreiche Strukturinformationen benötigt muss jede Datei erst als WinOLS Projekt importiert werden (z.B. per Drag+Drop) um sie später wieder zu exportieren (oder direkt zu brennen oder zu schreiben).

### 1.7.1 Erzeugen eines Projektes

Die Erzeugung eines neuen Projektes beginnt zunächst mit „Projekt > Neu“. In dieses leere Projekt können nun Daten aus einer Datei oder aus einem Eprom eingelesen werden.

### 1.7.2 Aus einer Datei

Das Einlesen von Daten aus einer Datei geschieht mit „Projekt > Ex- & Import > Import Datei“. Hier wird zuerst der Dateityp und dann wird der Dateiname gewählt.

Sie können Dateien oder Outlook E-Mail Anhänge auch direkt per Drag+Drop ins WinOLS. Wenn Sie die Datei über einem bestehenden Projektfenster loslassen wird

sie als Version für dieses Projekt importiert. Lassen Sie sie hingegen über dem WinOLS Rahmenfenster oder leerem Workspace los, erzeugt WinOLS automatisch ein neues Projekt.

### 1.7.3 Aus einem Eprom

Soll ein Eprom ausgelesen werden, so ist zunächst unter „Hardware > Hersteller“ der Typ einzustellen und dann mit „Hardware > Eprom > Auslesen“ der Vorgang zu starten.

**Hinweis:**

Eprom-Operationen sind nur möglich, wenn der Projekttyp in den Projekteigenschaften auf "Eprom" eingestellt ist, oder das Projekt leer ist.

### 1.7.4 Aus einem Steuergerät (über BDM100)

Bestimmte Steuergeräte (eine Liste finden Sie auf der EVC Website) können mit der BDM100 Zusatzhardware ausgelesen werden. Dabei wird nicht nur das Eprom, sondern alle verfügbaren Speicher des Steuergerätes (z.B. der CPU-interne Speicher) auslesen. WinOLS legt dazu innerhalb von einem Projekt mehrere „Elemente“ an. (Elemente werden im Kapitel „Besondere Aspekte“ erklärt.)

Um ein Steuergerät über BDM100 auszulesen beachten Sie bitte die BDM100 Anleitung auf der EVC Website. Um den Auslesevorgang im WinOLS zu starten wählen Sie den Menüpunkt „Hardware > BDM > Auslesen“.

**Hinweis:**

BDM-Operationen sind nur möglich, wenn der Projekttyp in den Projekteigenschaften auf "BdmToGo" eingestellt ist, oder das Projekt leer ist.

### 1.7.5 Das Original

Der erste eingelesene Datensatz wird automatisch als „Original“ abgespeichert, alle weiteren als „Versionen“. Diese Zuordnung kann aber später noch geändert werden. Für manche Checksummen ist es erforderlich, dass die als Original gespeicherte Datei auch die unveränderte Datei aus dem Steuergerät ist.

Nach dem Einlesen des Original erscheint ein Dialogfenster, das zur Eingabe der Fahrzeugdaten auffordert, um dieses Projekt später identifizieren zu können.

### 1.7.6 Die Version

Wenn Sie eine Version importiert haben, erscheint ein Dialogfenster, in das ein Name und eine Beschreibung eingegeben werden kann. Sie können auch eine Datei einlesen, die Sie mit einem anderen Programm geändert haben und nur mit WinOLS den Checksummenabgleich durchführen wollen.

**Versionsordner:**

Standardmäßig werden Versionen einfach aufgelistet, aber Sie können auch Versionsordner verwenden um sie zu organisieren. Dies hat keinen Einfluss auf das



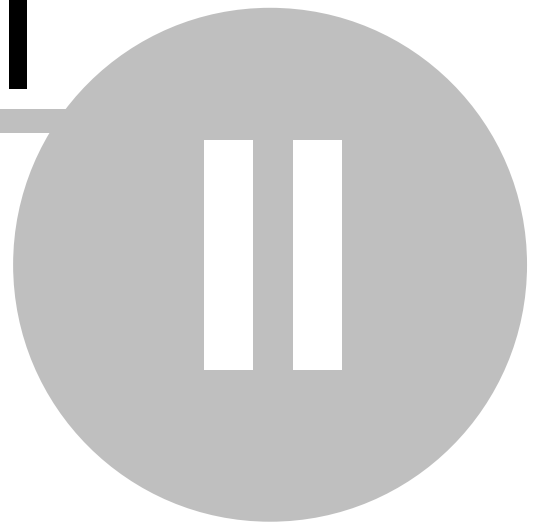
---

Programmverhalten, sondern betrifft nur die Darstellung der Versionsliste.

Jede Version kann als Ordner dienen um anderen Version zu enthalten. Des Weiteren können auch abstrakte Ordner (die nur Ordner sind, aber keine Version) andere Versionen enthalten. Um die Versionsordner zu ändern, ziehen Sie einfach im Dialog Version öffnen eine Version an eine andere Stelle oder bearbeiten Sie die Eigenschaften der Version und ändern den Elternordner. Um eine Version wieder in die oberste Ebene zu bekommen, ziehen Sie sie einfach weit nach links.

# Kapitel

---




## 2 Typische Arbeitsabläufe

### 2.1 Ein Projekt erstellen

Wählen Sie den Menüpunkt „Projekt > Neu“.

Sie haben jetzt ein leeres Projekt und benötigen Daten (möglichst die Originaldaten). Entweder aus einer Datei oder aus einem Eprom. Um eine Datei zu importieren haben Sie mehrere Möglichkeiten:

1. Sie ziehen die Datei per „Drag und Drop“ in das leere Projektfenster.
2. Sie importieren die Datei über den Menüpunkt „Projekt > Ex- & Import > Import Datei“ oder sie aktivieren den Import durch die Tastatur mit Strg+I oder durch die Ikone . Wählen Sie dann Ihr Dateiformat aus, klicken auf „Ok“ und wählen anschließend die Datei aus.

Sie haben jetzt das Original importiert. Alle Versionen die Sie später erzeugen oder Importieren, werden automatisch mit dem Original verglichen und die Unterschiede werden auf dem Bildschirm farblich markiert. Wenn Sie jetzt noch eine Version importieren wollen, wiederholen Sie einfach die Schritte von oben.

### 2.2 Kennfelder automatisch finden



Wenn Sie ein Projekt erstellt haben, beginnt WinOLS automatisch nach einigen Sekunden mit der Suche nach Kennfeldern. Sie sehen dies in der Statuszeile am unteren Fensterrand. Sie können die Hintergrund-Kennfeldsuche mit den Menüpunkten im „Suche“ Menü steuern.

Sobald die Kennfeldsuche abgeschlossen ist, stehen Ihnen gleich mehrere Möglichkeiten offen, die Kennfelder zu betrachten:

- In der Projekt- und Kennfeldliste am linken Rand ist ein neuer Unterordner „Potentielle Kennfelder“ erschienen. Dies sind alle Kennfelder die bei der Suche gefunden wurden. Öffnen Sie den Ordner mit einem Mausklick. Klicken Sie auf Kennfelder um sie im Hexdump zu betrachten. Wenn das Preview-Fenster (Taste „P“) geöffnet ist, sehen Sie direkt eine 3d-Ansicht des potentiellen Kennfeldes.
- Benutzen Sie die Funktion „Ansicht > Kennfeld erkennen“ (Taste „F“) um im Hexdump zu nächsten („Shift+F“ für vorherigen) Kennfeld zu springen und es zu markieren.
- Jedes automatisch erkannte Kennfeld trägt im Hexdump ein kleines Schildchen mit dem Namen. Klicken Sie es an um die Darstellung für dieses Kennfeld zu optimieren. Doppelklicken Sie es um ein dauerhaftes Kennfeld zu erzeugen, was Sie leichter editieren. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Schild um

weitere Optionen zu erhalten.

## 2.3 Kennfelder manuell finden (Textmodus)

Kennfelder manuell zu finden ist nicht ganz einfach und erfordert Erfahrung und Geschick. Wählen Sie zu erst den Ansichtsmodus, der Ihnen am meisten zusagt. Klicken Sie dazu auf die Tabs „Text > 2d > 3d“ am unteren Fensterrand oder verwenden Sie die Taste „T“ und „Shift+T“.

Dieser Abschnitt erklärt das manuelle finden von Kennfeldern im Textmodus. Eine entsprechende Beschreibung für den 2d-Modus finden Sie im nächsten Abschnitt.

Wählen Sie jetzt die Ansichtparameter. Führen Sie dazu einen Doppelklick auf das Fenster durch und wählen Sie die „Werte“ (8 Bit, 16 Bit, ...). Neuere Steuergeräte verwenden meist 16-Bit Daten. Motorola Prozessoren meist die „HiLo“ Notation und Intel-Prozessoren meist „LoHi“. (Der Prozessorhersteller wird meist automatisch erkannt, Sie finden ihn unter „Projekt > Eigenschaften: Projekt“.)

Gehen Sie jetzt die Datei durch. Scrollen Sie mit der Maus (Mausrand oder Scrollbalken) oder den Tasten. Dazu noch einige Tipps:

- Blasse Zahlen sind in Bereichen die von WinOLS als Programmcode erkannt wurden. Sie sollten diese Bereiche ignorieren. Hier finden Sie normalerweise keine Kennfelder und Änderungen können zum Absturz der Software im Auto führen. Auch leere Bereiche sind blass und ebenfalls uninteressant.
- Verwenden Sie das Übersichtsfenster (Menüpunkt „Fenster > Übersicht“) um eine grobe Übersichtskarte des Projektes zu erhalten. Genau wie das Preview-Fenster können Sie auch dieses Fenster verschieben oder in der Größe ändern.

Wenn Sie etwas gefunden haben, was ein Kennfeld sein könnte, versuchen Sie zuerst die Darstellung für dieses Kennfeld einzustellen. Dies geht in allen Ansichtsmodi, aber am präzisesten im Textmodus. Beginnen Sie mit der Anzahl der Spalten. In den Daten gibt es oft „Sprünge“ die eine neue Zeile im Kennfeld darstellen. Verändern Sie die Spaltenzahl so, dass die Sprünge alle genau untereinander sind. Mit den Taste „M“ und „W“ können Sie mehr oder weniger Spalten anzeigen lassen. Im Ansichtsmodus „Text“ können Sie mit der Maus die senkrechte Linie rechts vom Hexdump ziehen.

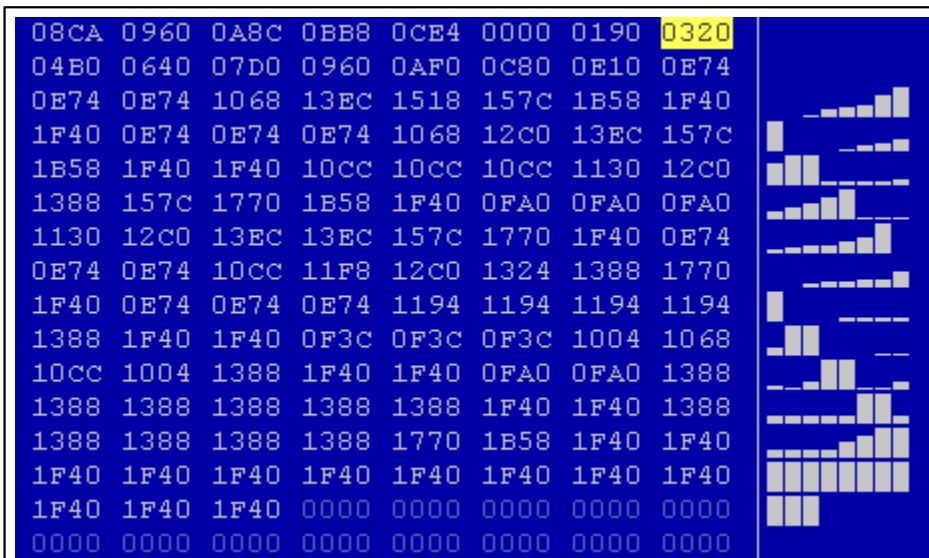


Abb: Kennfeld vor der Spaltenänderung

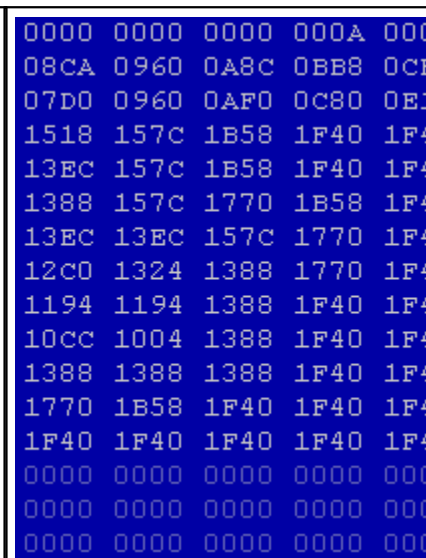


Abb: Kennfeld nach der Spaltenänderung

Jetzt kann man wahrscheinlich schon einiges vom Kennfeld erkennen. Jetzt verschieben wir den Anfang des Kennfeldes so, dass er auch in unserer Darstellung am Anfang einer Spalte liegt. Verwenden Sie dazu die Menüpunkte „Ansicht > Anfang nach links“ und „Ansicht > Anfang nach rechts“. (Tasten Strg + Cursor Links bzw. rechts.) Wenn auch das geschafft ist, markieren Sie das Kennfeld.

(Tipp: Falls die Balkendarstellung nichts anzeigt, dann müssen Sie den Wertebereich optimieren lassen. Wenn Sie das Kennfeld markiert haben, wählen Sie „Ansicht > Wertebereich optimieren“ oder drücken Strg+B. WinOLS wird dann so eingestellt, dass die im Kennfeld vertretenen Werte genau die Balkenhöhe ausreizen.)

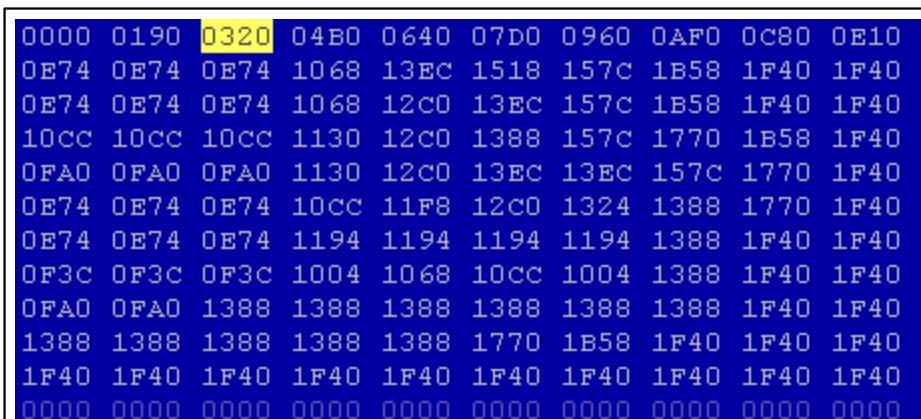


Abb: Kennfeld mit korrektem Anfang

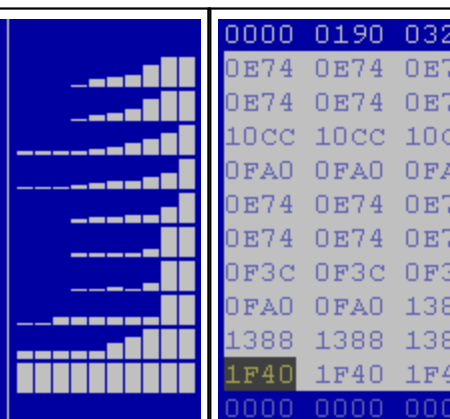


Abb: Markiertes Kennfeld

Wenn Sie das Preview-Fenster aktiviert haben, sehen Sie jetzt schon eine 3d-Ansicht ihrer Selektion. Mit dem Menüpunkt „Selektion > Selektion -> Kennfeld“ (Taste „K“) erzeugen Sie aus der Selektion ein neues Kennfeld. Das heißt, es geht ein neues Fenster auf und Sie können das Kennfeld bearbeiten.

Aber vorher noch einige Alternativen zum „Eingeben“ von Kennfeldern:

- Der Assistent „Kennfeldselektion unterstützen“ kann Ihnen hierbei helfen. Aktivieren Sie ihn über den Menüpunkt „Ansicht > Kennfeldselektion unterstützen“. Erst einmal passiert gar nichts (es sei denn, Sie haben gerade eine Selektion auf dem Bildschirm, dann wird er darauf angewendet ohne dauerhaft angeschaltet zu werden). Wenn Sie jetzt eine Selektion mit der Maus erzeugen wird der Assistent versuchen diese zu optimieren. Er wird versuchen genau die Schritte die wir oben manuell gemacht haben (Spaltenzahl, Anfang, ...) automatisch zu erledigt. Sie sollten aber darauf achten, dass Sie immer nur Daten markieren, die zum Kennfeld gehören. Also: Lieber zu wenig markieren also zu viel.
- Mit dem Assistenten lässt sich prima die „Kennfeld-Selektion“ kombinieren. Aktivieren Sie sie ggf. mit dem Menüpunkt „Ansicht > Symbolleiste > Rahmen: Kennfeld-Selektion“. Wann immer Sie nun eine rechteckige Selektion erzeugen, dann können Sie danach mit dieser Symbolleiste die Selektion ändern. Sie können Sie den Anfang in X oder Y Richtung verschieben oder Sie können die Anzahl der Zeilen oder Spalten ändern.

## 2.4 Kennfelder manuell finden (2d-Modus)

Das Finden von Kennfeldern geschieht im 2d-Modus ähnlich wie im Textmodus. Wählen Sie zunächst wie oben beschrieben die Ansichtsparameter (8 Bit, 16 Bit, ... / HiLo, LoHi) und gehen Sie dann die Datei durch, bis Sie ein mögliches Kennfeld finden. (Beachten Sie, dass Sie den Zoomfaktor in X und Y-Richtung mit der Menüleiste „Rahmen: Ansicht“ oder mit Strg+Mausrad ändern können.)

Wenn Sie ein mögliches Kennfeld gefunden haben, müssen wir auch diesmal wieder zuerst die Spaltenzahl richtig einstellen. Im 2d-Modus werden die „Zeilenumbrüche“ durch senkrechte Linien symbolisiert. Standardmäßig unterbrechen die „Zeilenumbrüche“ die Linien der Daten, sie können dies aber auch in der Konfiguration (Seite Ansicht, im 2d-Bereich) abschalten.

Verändern Sie die Spaltenzahl so, dass die senkrechten Linien immer parallel zu den „Sprüngen“ im Kennfeld sind. Mit den Taste „M“ und „W“ können Sie mehr oder weniger Spalten anzeigen lassen.

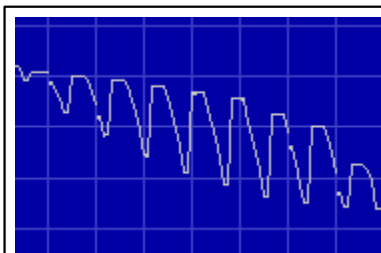


Abb 1: Kennfeld vor der Spaltenänderung

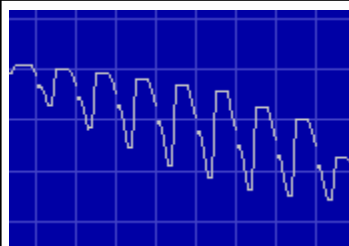


Abb 2: Kennfeld nach der Spaltenänderung

Auch hier müssen Sie wieder den Anfang verschieben („Ansicht > Anfang nach links“ und „Ansicht > Anfang nach rechts“ bzw. Tasten Strg + Cursor Links bzw. rechts.) Eventuell wird dadurch klar, dass die Spaltenanzahl noch nicht stimmt. Fangen Sie in dem Fall wieder beim obigen Schritt an.

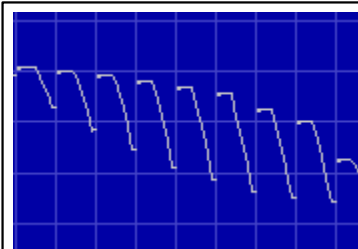


Abb 3: Kennfeld mit korrektem Anfang

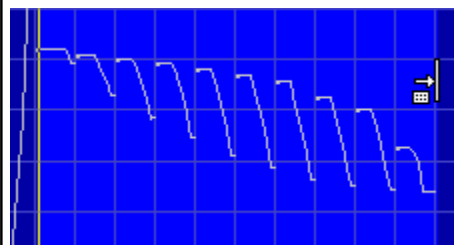
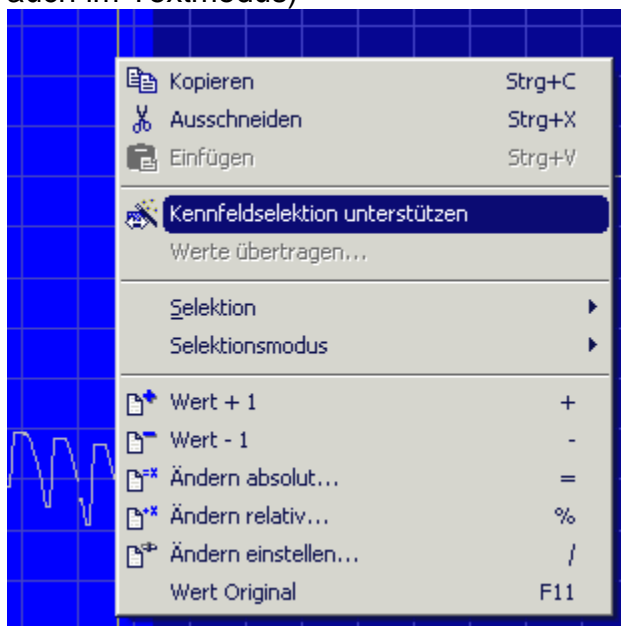


Abb 4: Markiertes Kennfeld

Jetzt müssen Sie das Kennfeld noch markieren, was im 2d-Modus nicht ganz einfach ist, denn die Pixel sind nahe beieinander. Markieren Sie daher das Kennfeld erstmal grob. Gehen Sie jetzt mit dem Mauscursor über den linken Rand der Selektion. Der Cursor wird zu einem Pfeil, der auf eine Linie zeigt. Klicken Sie hierhin und ziehen Sie den Cursor nach links oder rechts. Sie können so nicht nur die Selektion nachträglich verändern. WinOLS sorgt automatisch dafür, dass die Selektion immer genau an einem Zeilenumbruch anfängt. Wiederholen Sie dies für die rechte Seite der Selektion.

Einfacher geht es natürlich wieder mit dem Assistenten „Ansicht > Kennfeldselektion unterstützen“. Falls Sie ihn nicht immer anschalten möchten, können Sie ihn auch nur bei Bedarf einmalig anwenden. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste in eine Selektion und wählen Sie den entsprechenden Menüpunkt: (Das geht natürlich auch im Textmodus)



## 2.5 Kennfelder manuell finden (Eintippen)

Sie können Kennfelder auch erzeugen indem Sie die Daten manuell eingeben. Drücken Sie dazu an einer beliebigen Stelle "K" (oder "Selektion > Selektion->Kennfeld"). Dadurch wird ein dieses Stelle ein Kennfeld erzeugt und der Dialog "Eigenschaften: Fenster" geöffnet. Hier können Sie jetzt Parameter wie Name oder Größe eintippen.

Tipp: Das Kennfeld-Fenster im Hintergrund wird dabei automatisch aktualisiert und gibt Ihnen Feedback.

Tipp: Spezielle Infos für Vertikal-Kennfelder

## 2.6 Kennfelder manuell finden (Vertikal-KF)

Dies ist ein spezielles Kennfeldformat , bei dem die Achsen-Daten nicht (wie üblich) von den Kennfelddaten getrennt, sondern miteinander verwoben sind. Jede Zeile mit Kennfelddaten beginnt mit dem entsprechenden Wert der Y-Achse.

### **Manuell:**

Um dies mit den WinOLS Kennfeld Einstellungen abzubilden:

- Wählen Sie die Zeilen / Spalten des Kennfelder entsprechend den Kennfelddaten (ohne Achsen)
- Stellen Sie die Startadresse des Kennfeldes auf die erste Zelle der Kennfelddaten ein
- Stellen Sie die Sprungbytes pro Zeile für das Kennfeld auf "2" (für WORD; bzw. "1" für BYTE)
- Stellen Sie die Sprungbytes der Y-Achse auf "2 \* Spalten" (für WORD; bzw. "1\*Spalten" für BYTE)

### **Per Selektion:**

Verwenden Sie eine rechteckige Auswahl, die Kartendaten, nicht aber die Achse und drücken Sie "K" zu wählen. WinOLS erzeugt jetzt das Kennfeld.

### **Per potenzielle Kennfelder:**

Stellen Sie sicher, dass der Stg. Hersteller auf "Denso" eingestellt ist und starten Sie ggf. die potentielle Kennfeldsuche.

## 2.7 Viele Kennfelder erzeugen

Wenn Sie viele ähnliche Kennfelder erzeugen möchten, gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Erstellen Sie eine Selektion und erzeugen Sie das erste Kennfeld (K). Wenn Sie die Option "F12 > Sonstiges > Bearbeiten > Nach Kennfeld erzeugen den Bereich dahinter selektieren" aktiviert haben (und ggf. "Neu erzeugte Kennfelder direkt öffnen" deaktiviert), dann wird direkt das nächste Kennfeld selektiert und Sie können einfach erneut K drücken.



- Erstellen Sie eine Selektion die kein Kennfeld ergibt und drücken Sie K. Wenn Sie die Option "F12 > Sonstiges > Bearbeiten > Assistent 'Kennfeld erzeugen'" aktiviert haben, dann können Sie jetzt nicht nur die Kennfeld-Größe, sondern auch die Anzahl eingeben.
- Sie können auch (über das Projektmenü) die selektieren Kennfelder als CSV exportieren, mit Excel bearbeiten (und neue Einträge hinzufügen) und dann wieder importieren.
- Falls die Kennfelder bereits als potenzielle Kennfelder erkannt wurden, können Sie sie in der KF-Liste selektieren und einfach in den normalen Kennfeld-Bereich verschieben.
- Erzeugen Sie das erste Kennfeld und bearbeiten Sie die Eigenschaften wie gewünscht. Benutzt Sie die Funktion Kennfeld-Eigenschaften kopieren und aktivieren Sie Option "Automatisch anwenden". Erzeugen Sie jetzt neue Kennfelder indem Sie im Hexdump (ohne Selektion) K drücken. (Deaktivieren Sie bei Bedarf "F12 > Sonstiges > Bearbeiten > Neu erzeugte Kennfelder direkt öffnen").
- Erzeugen Sie das erste Kennfeld manuell. Halten Sie jetzt Strg+Alt und klicken Sie im Hexdump auf die erste Zelle des KF und ziehen es an eine neue Position um eine Kopie zu erstellen.

Siehe auch:

- Daten aus anderen Projekten übernehmen
- Viele Kennfelder verändern

## 2.8 Viele Kennfelder verändern

Um mehrere Kennfelder gleichzeitig auf ähnliche Art und Weise zu verändern können Sie folgende Funktionen verwenden:

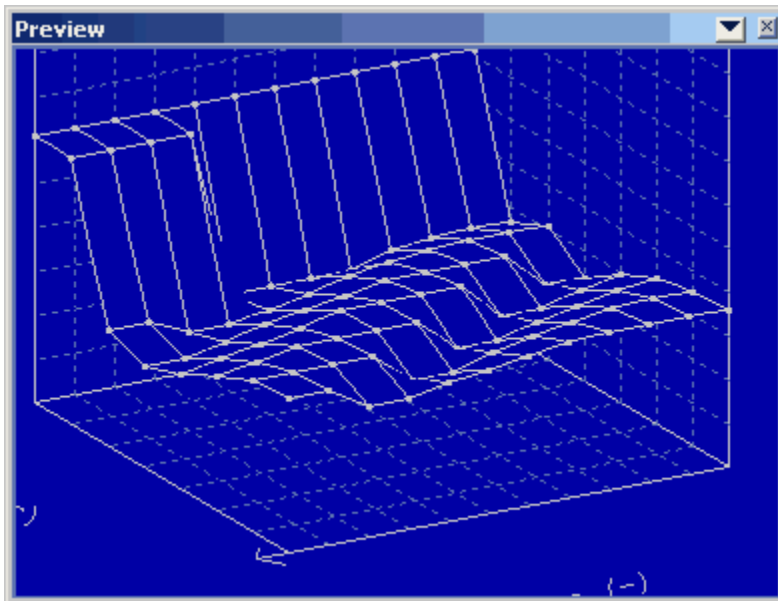
- Quelldaten mit Kennfeld-Eigenschaften kopieren übernehmen und mit Strg+V in ein Kennfeld einfügen.
- Sie können auch mehrere Kennfelder in der Kennfeld-Liste selektieren und dort Strg+V drücken.
- Wenn Sie in der Kennfeld-Liste eine Selektion rechtsklicken, finden Sie den Menüpunkt "Mehrere Kennfelder bearbeiten" für zahlreiche Standardfunktionen.
- Über das Projekt-Menü können Sie die Kennfeldliste als CSV exportieren, in Excel bearbeiten und danach wieder auf das Projekt anwenden. Dies erlaubt es ihnen über Excel-Formeln Bedingungen zu verarbeiten, wie z.B. Maximalwerte.
- Mit dem LUA Plugin können Sie Skripte schreiben die Kennfelder bearbeiten.

## 2.9 Preview

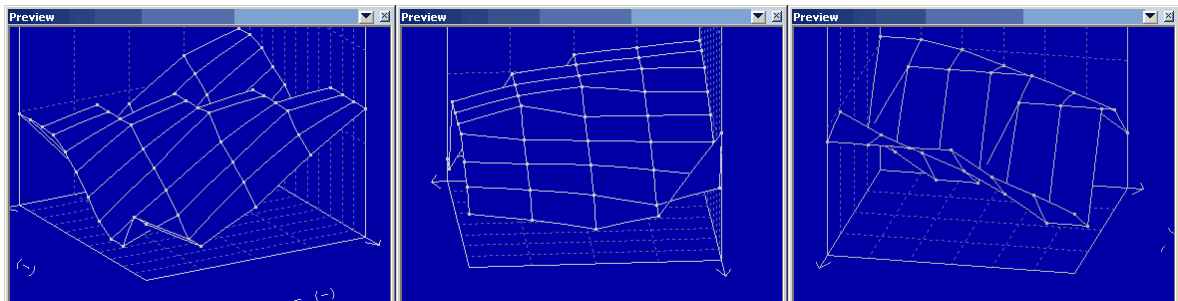
Wenn Sie das Previewfenster angeschaltet haben, klappt es automatisch auf, sobald Sie eine rechteckige Selektion haben, die nicht breiter als 32 Spalten ist. Dies ist sehr hilfreich beim Einstellen der Kennfelder, aber man muss es verstehen, das Fenster zu „lesen“. Als kleine Starthilfe sehen Sie hier typische Ansichten:

Zu viel selektiert. Der hohe Bereich sieht anders aus und gehört nicht mit in das

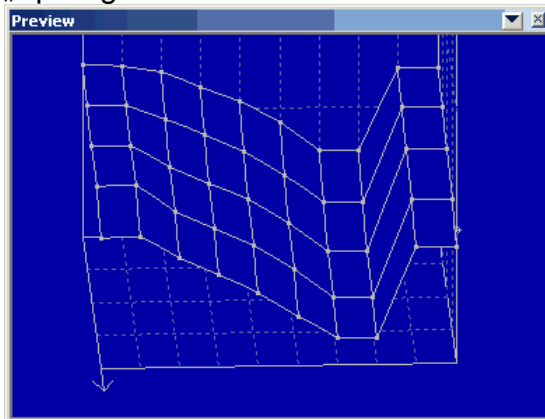
Kennfeld. Weil er viel „höher“ ist als der Rest, wird der Rest kleiner und damit schlechter zu erkennen:



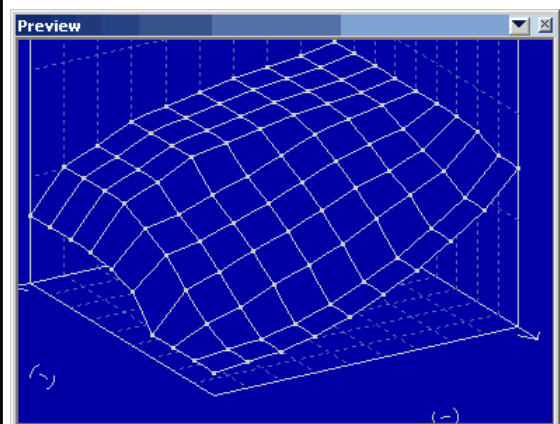
Falsche Spaltenzahl. Achten Sie auf die „Sprünge“ die eine schräge Linie zu bilden scheinen.



Richtige Spaltenzahl, aber falscher Anfang. Mitten im Kennfeld ist ein „Sprung“.



Alles richtig:



## 2.10 Kennfelder verändern

Warum überhaupt Kennfelder? Sie könnten die Daten auch direkt im Hexdump bearbeiten. Aber Kennfelder anzulegen hat viele Vorteile:

- Sie bringen Struktur in Ihr Projekt und Sie finden die Kennfelder später leichter wieder.
- Sie können mehrere Fenster gleichzeitig offen haben.
- Sie sehen die Stützstellen korrekt, trotz additiver Verrechnung
- Sie können nicht irrtümlich Daten außerhalb des Kennfeldes ändern

Mit den oben beschriebenen Methoden haben Sie ein Kennfeld erzeugt und wollen es jetzt ändern. Also einfachste Möglichkeit können Sie mit den Tasten „+“ und „-“ den aktuellen Wert unter dem Cursor erhöhen oder verringern. Wenn Sie die Taste lange gedrückt halten, wird die Änderung immer schneller. Mit „Bearbeiten > Wert Original“ (Taste F11) kommen Sie immer zum Originalwert zurück. Falls Sie eine Selektion angelegt haben, bezieht sich das alles auf die Selektion.

### **Hinweis:**

Sie können das Selektionsverhalten ändern. Normalerweise bleibt eine Selektion immer erhalten bis Sie sie löschen („Selektion > Selektion entfernen“ oder Taste „Entf“). Sie können WinOLS aber auch so konfigurieren, dass bei einem weiteren Mausklick die letzte Selektion automatisch gelöscht wird („Sonstiges > Konfiguration > Bearbeiten“).

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine Selektion klicken, erhalten Sie ein Menü mit zahlreichen weiteren Werkzeugen und die selektierten Werte zu ändern. Außerdem können Sie durch drücken der Eingabetaste, einen neuen Wert direkt eintippen und durch erneutes drücken der Eingabetaste bestätigen.

## 2.11 Checksummen ausgleichen

Checksummen ausgleichen ist sehr einfach, weil dies von zusätzlichen Plugins erledigt wird. Diese müssen separat erworben werden, nehmen einem aber dafür auch die gesamte Arbeit ab.

Starten Sie den Checksummendialog über den Menüpunkt „Bearbeiten > Checksumme“ (Taste F2). Klicken Sie auf „Suchen“. Wenn Sie das passende Checksummenmodul besitzen, wird es automatisch angewendet und die Checksummen Daten werden auf Wunsch automatisch berechnet und immer aktuell gehalten.

Falls Sie kein passendes Modul besitzen, können Sie Ihr aktuelles Projekt (kostenlos und unverbindlich) online prüfen lassen. Klicken Sie dazu auf „Checksummen online prüfen“. Das Projekt wird dann komprimiert und an den EVC Server geschickt (Internetverbindung erforderlich). Sekunden später erhalten Sie die Antwort, welches Checksummenmodul zu Ihren Daten passt.

**Wichtig:**

Einige Checksummenmodule brauchen zwingend eine intakte Originalversion. Das heißt, dass die in WinOLS als Originalversion hinterlegte Version der original Softwarestand aus dem Auto sein muss. Andernfalls wird die Checksumme evtl. nicht richtig erkannt oder nicht richtig berechnet.

**2.12 Daten aus anderen Projekten übernehmen**


Wenn Sie ein neues Projekt haben, was einem alten Projekt ähnelt, gibt es keinen Grund das Rad neu zu erfinden. WinOLS überstützt Sie mit vielen Möglichkeiten bei der Übernahme der Daten. Dies gilt sowohl für Strukturinformationen wie Kennfelder, als auch konkrete Änderungen.

WinOLS bietet dazu folgende Möglichkeiten:

					Was kann übertragen werden?		
	Datenquelle	Vergleichskriterien	Offsets	Toleranz?	KF-Struktur	KF-Werte	Hexdump-Werte
Import: ähnliche Projekte	.ols	n/a	nein (außer: Datenbereich)	n/a	ja	ja	ja
Änderungen übernehmen	.ols	Inhalt	pro KF/Block	ja	ja	ja	ja <sup>1)</sup>
Referenzversion + Koppeln	.ols	Manuell/Offset/Inhalt/KF-Id	Manuell/Einzeln	ja	ja	ja	ja
Kennfelder importieren	.ols	Offset	1 pro File	nein	ja	ja	nein
Kennfeldpakete	.kp	Offset	1 pro File	nein	ja	ja	nein
Skripte	.winolsskript	Inhalt	pro KF/Block	ja	ja	ja	ja <sup>1)</sup>
AutoUpdate	same project	n/a	nein	nein	nein	ja	nein
AutoImport	.ols	Inhalt	pro KF	ja	ja	ja	nein

rt							
----	--	--	--	--	--	--	--

<sup>1)</sup> Erhöhtes Risiko von Fehlern

### Im einzelnen:

#### Änderungen übernehmen

Dies ist die einfachste Möglichkeit um Daten aus einem anderen (bereits geöffneten) Projekt in das aktuelle Projekt zu übernehmen. Wählen Sie den Menüpunkt „Projekt > Ex- und Import > Änderungen übernehmen“ (Taste Strg+Alt+I). Im automatischen Modus ermittelt WinOLS automatisch die Kennfelder und findet Sie im aktuellen Projekt wieder. Der manuelle Modus bereitet zwei Hexdumpfenster mit Referenzversion und Kopplung vor.

#### Referenzversion + Koppeln

Diese Modi erlauben das manuelle übernehmen einzelner Daten. Damit ist er sehr mächtig, aber auch komplizierter als der oben beschriebene Assistent. Sie können diese Modi manuell über die Menüpunkte im „Ansicht“ Menü einrichten oder wie oben beschrieben einrichten lassen. Danach haben Sie beide Projekte direkt nebeneinander. Wenn Sie das eine Projekt scrollen, dann scrollt das andere mit. Und um den Vergleich zu erleichtern wird das jeweils andere Projekt als „Referenzversion“ angesehen, das heißt dass die Versionsdaten des jeweils anderen Projektes als Originaldaten für das aktuelle Projekt verwendet werden (nur temporär, keine Sorge). Mit einem Rechtsklick auf eine Selektion oder ein Kennfeld im Hexdump können Sie die Daten übertragen (Menüpunkt „Werte übertragen“ bzw. „Kennfeld übertragen“)

#### Kennfelder importieren

Wenn Sie sicher sind, dass alle Kennfelder an der gleichen Adresse stehen, dann können Sie mit diesem Menüpunkt schnell und einfach alle Kennfeldinformationen aus einem anderen Projekt importieren. Dabei werden aber nur die Strukturinformationen (Adressen, Größe, ...) importiert. Die eigentlichen Daten werden nicht übernommen.

#### Kennfeldpakete

Ähnlich wie beim vorhergehenden Punkt, können Sie mit Kennfeldpaketen die Kennfelder übertragen. Allerdings müssen Sie hierbei die Kennfelder erst aus dem alten Projekt in eine Kennfeldpaket-Datei exportieren um sie dann in das neue Projekt zu importieren. Das hat mehrere Vorteile. Diese Dateien sind deutlich kleiner als Projektdateien, weil Sie nur Strukturinformationen beinhalten und einzelne KF-Werte. Sie können daher leichter weitergegeben werden. Außerdem können Sie beim Import auch einen Offset für alle Kennfelder angeben.

#### Skripte

Diese Möglichkeit richtet sich eher an die Power-User. Mit Skripten („Suche > Skripte“ oder Taste F8) können Sie Struktur und / oder Werte der Kennfelder in spezielle Skriptdateien exportieren. Diese Skriptdateien erkennen automatisch ob sie angewendet werden können und an welcher Stelle das Kennfeld liegt, was verändert

werden sollen. Änderungen können absolut, als Differenz oder prozentual erfolgen. Verwenden Sie Skripte wenn Sie immer wieder ähnliche Änderungen an ähnlichen Daten vornehmen müssen.

### AutoUpdate + AutoImport

Dies sind Möglichkeiten für fortgeschrittene Benutzer die eine große Anzahl von Versionen automatisiert verwalten möchten. AutoUpdate kombiniert innerhalb eines Projektes mehrere Versionen zu einer neuen Version. AutoImport importiert die Versionen aus einem anderen Projekt.

## 2.13 AutoUpdate + AutoImport

**Diese Funktion erfordert WinOLS 5.21 + FeatureUpdate**

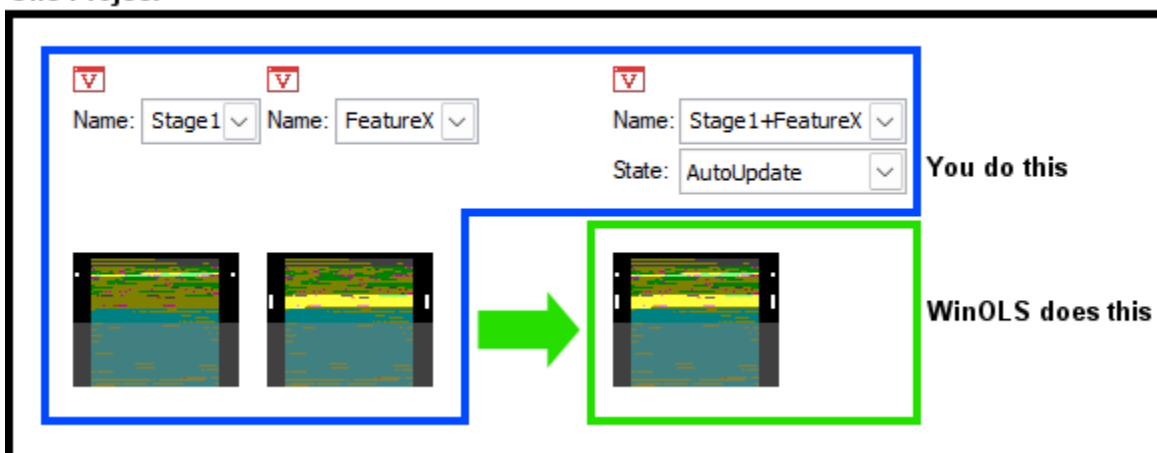
AutoUpdate und AutoImport sind Mechanismen um automatisch Daten aus anderen Versionen/Projekt zu importieren/kombinieren/aktualisieren.

### **AutoUpdate**

Hierbei erhält eine Version die Kennfeld-Werte einer oder mehrerer anderer Versionen des gleichen Projektes. Sowohl die Quellversion(en) als auch die Zielversion müssen vorher vom Benutzer angelegt werden. Sie können mehrere Quellversionen kombinieren. Sie können mehrere Versionen durch AutoUpdate berechnen lassen. Ein Offset wird nicht unterstützt.

Ein Projekt kann mehrere Zielversionen beinhalten, die Quellversionen auf verschiedene Arten kombinieren. Wird ein Quellversion geändert, dann wird die Zielversion beim Öffnen automatisch aktualisiert.

#### One Project



#### **Vorgehen:**

- Geben Sie alle Quellversionen eindeutige, aussagekräftige und kurze Namen.
- Kennzeichnen Sie die Zielversion mit dem Versionsstatus "AutoUpdate" oder "AutoUpdateAndExport" (s.u.)

- Der Versionsname der Zielversion muss aus dem Namen der Quellversionen, verbunden durch Pluszeichen, bestehen. Beispiel:  
Stage1+FeatureX+OptionAlpha

**Tipps:**

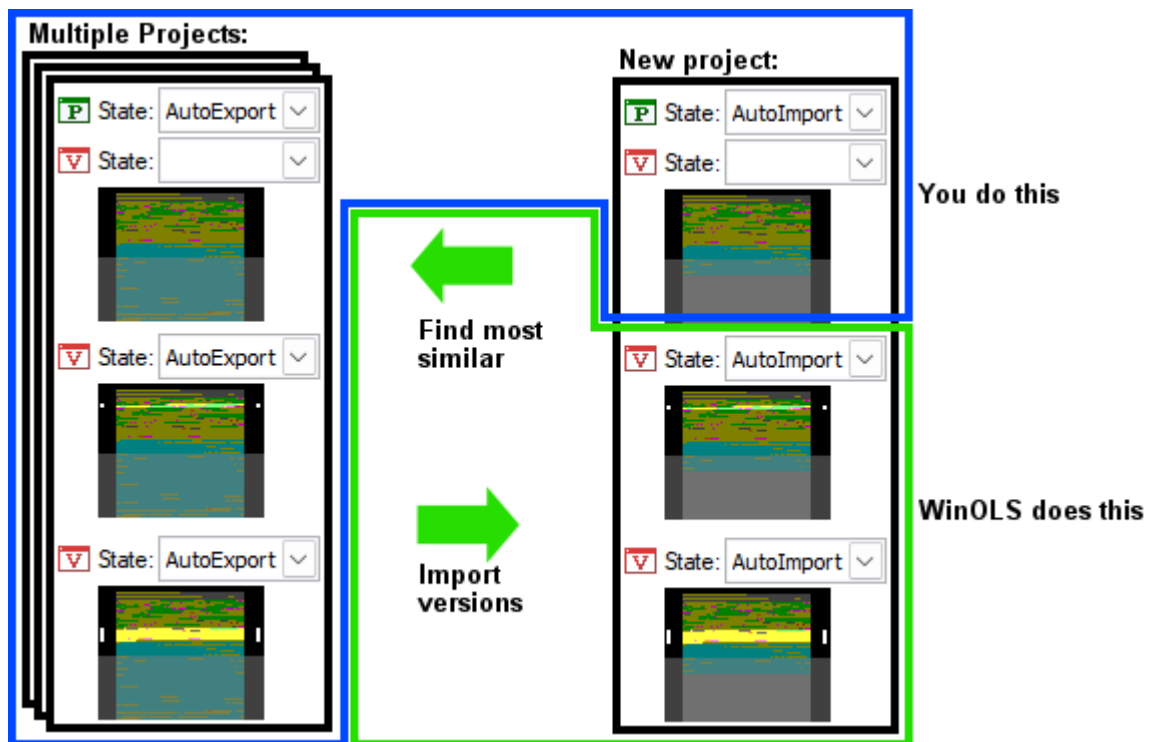
- Kennfelder die in einer Quellversion Änderungen enthalten, überschreiben immer das komplette Kennfeld in der Zielversion.
- Änderungen im restlichen Projekt werden standardmäßig ebenfalls gelöscht. Das können Sie abschalten indem Sie ein Plus vor den ersten Versionsnamen setzen. Beispiel:  
+Stage1+FeatureX+OptionAlpha
- Änderungen außerhalb von Kennfeldern werden nicht übertragen. Erstellen Sie dazu ggf. ein Kennfeld.
- Falls Sie den Versionsnamen nicht ändern möchten, können Sie die Info alternativ so im Versionskommentar eintragen:  
@auto source Stage1+FeatureX+OptionAlpha

**AutoImport**

Hierbei werden automatisch ähnliche Quellprojekte gesucht und deren Quellversionen per Änderungen übernehmen übernommen. Der Benutzer muss hierzu die Quellprojekte erzeugen und das Original der Zielprojektes. Die weiteren Versionen werden automatisch erstellt und befüllt. Standardmäßig werden nur Änderungen innerhalb von Kennfeldern übernommen.

**Vorgehen:**

- Kennzeichnen Sie die Quellprojekte und die gewünschten Quellversionen mit der Projekt-/Versionseigenschaft "AutoExport" (oder "AutoUpdateAndExport").
- Zielprojekte müssen den Projektstatus "AutoImport" haben.



### Hinweise:

- WinOLS erstellt hierbei Versionen und kennzeichnet sie mit "AutoImport". Sie sollten AutoImport-Versionen nicht manuell bearbeiten, da WinOLS die Version löschen und neu erzeugen kann (wodurch Ihre Änderungen verloren gehen würden).
- Die Versionen werden immer 1:1 übernommen, es findet keine Kombination (wie bei AutoUpdate) statt. Sie können aber zuvor per AutoUpdate berechnete Versionen in AutoImport übernehmen.
- Beim Übernehmen der Änderungen wird der Offset automatisch ermittelt. Dies beinhaltet immer die Möglichkeit von Fehlern.

### Parameter:

Sie können im Projektkommentar des Quellprojektes zusätzliche Bedingungen definieren um Fehlübertragungen zu verhindern und die Performance zu erhöhen.

- Mindest-Ähnlichkeit: (Standardwert: 70%)  
@auto min\_similarity 90%
- Projekteigenschaften die übereinstimmen müssen: (Standardwert: leer)  
@auto check\_property ECU.ECUProd, ECU.ECUSTg

WinOLS wählt immer die ähnlichste Version die alle Ihre Bedingungen erfüllt.

Werden die Daten übertragen, dann können Sie auch dazu im Projekt- oder Versionskommentar des Quellprojektes Dinge einstellen:

- Ob bei der Zuordnung der Kennfelder Toleranz verwendet werden soll: (Standardwert: 0%)  
@auto transfer\_tolerance 10%



- Ob die Kennfeldstruktur übernommen werden sollen: (Standardwert: yes)  
`@auto transfer_maps no`
- Mit welchem Modus die Änderungen übertragen werden sollen: (Standardwert: relative)  
`@auto transfer_mode absolute`
- Ob auch Kennfelder ohne Änderungen im Quellprojekt übernommen werden sollen: (Standardwert: yes)  
`@auto transfer_unchanged no`
- Ob Änderungen im Quellprojekt außerhalb von Kennfeldern übernommen werden sollen: (Standardwert: no)  
`@auto transfer_outsidemaps yes`  
**Warnung:** Sie sollten dies unbedingt mit "transfer\_mode absolute" kombinieren. Denn wenn WinOLS die Bitbreite nicht kennt, kann Relativ/Prozent falsche Werte ergeben.

### **AutoUpdate + AutoImport:**

Sie können beide Features kombinieren indem Sie die Versionen als "AutoUpdateAndExport" kennzeichnen. Dann werden sie einerseits aus anderen Versionen des eigenen Projektes zusammengesetzt und andererseits dienen sie als Vorlage für andere (AutoImport) Projekte.

### **Performance:**

Die genannten Funktionen verwalten erhebliche Datenmengen und können WinOLS spürbar verlangsamen. Um den Aufwand zu minimieren können Sie:

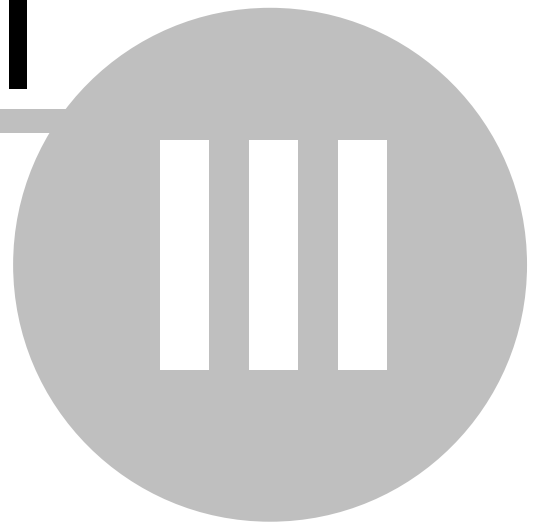
- AutoImport: Möglichst strenge Bedingungen (Parameter) definieren
- AutoImport: Die Zahl der Quellprojekte gering halten
- Die Verschlüsselungen von Versionen abschalten (F12 > Sonstiges)

### **Siehe auch:**

- Der Befehl AutoUpdate + AutoImport (Menü Projekt)

# Kapitel

---



## 3 Besondere Aspekte

### 3.1 Tastaturkürzel

WinOLS unterstützt für viele Funktionen Tastaturkürzel. Die meisten sind direkt bei der Funktion im Pull-downmenü und im Tooltip der Ikone dokumentiert. Bei diversen Abkürzungen die 'Strg' beinhalten und einen Dialog anzeigen, kann der Dialog übersprungen werden, wenn man zusätzlich 'Shift' drückt.

#### **Hinweis:**

Falls ein Hotkey nicht funktioniert, prüfen Sie bitte ob andere Anwendungen diesen systemweit für sich beanspruchen. Tester auf F12>Debug.

(Zum Sortieren auf die Spaltenüberschriften klicken)

#### **Programmfunktionen:**

<b>Bereich</b>	<b>Tasten</b>	<b>Beschreibung</b>
Projekt	Strg+N	Neues Projekt
Projekt	Strg+O	Projekt öffnen
Projekt	Strg+S	Projekt speichern
Projekt	Strg+Shift+S	Alle Projekte speichern
Projekt	Shift+P	Eigenschaften: Projekt
Projekt	Shift+Alt+Eingabe	Eigenschaften: Version
Projekt	Strg+Alt+O	Ähnliche Projekte
Projekt	Strg+P	Drucken
Projekt	Strg+E	Exportieren
Projekt	Shift+Alt+E	Kennfeldpaket exportieren
Projekt	Strg+I	Importieren
Projekt	Shift+Alt+I	Kennfeldpaket importieren
Projekt	Strg+M	Als Mail versenden
Projekt	Strg+Shift+I	Kennfelder importieren
Projekt	Strg+Alt+I	Änderungen übernehmen
Projekt	Strg+D	Damos Import
Bearbeiten	Strg+Z	Rückgängig machen
Bearbeiten	Strg+Y	Wiederholen
Bearbeiten	Strg+C	Kopieren

Bearbeiten	Strg+X	Ausschneiden
Bearbeiten	Strg+V	Einfügen
Bearbeiten	Strg+Shift+C	Adresse kopieren
Bearbeiten	Strg+Alt+H	Hexdump-Fenster aktivieren
Bearbeiten	Strg+Alt+K	Neues Kennfeld-Fenster
Bearbeiten	Shift+K	Kennfeld öffnen
Bearbeiten	Strg+Entf	Kennfeld löschen
Bearbeiten	Strg+Shift+T	Als Text bearbeiten
Bearbeiten	Eingabe	Direkte Eingabe
Bearbeiten	Shift+Q	QuickFix
Bearbeiten	+	Wert + 1
Bearbeiten	Strg + "+"	Wert + 100 (Konfigurierbar)
Bearbeiten	-	Wert - 1
Bearbeiten	Strg + "-"	Wert - 100 (Konfigurierbar)
Bearbeiten	=	Ändern absolut
Bearbeiten	%	Ändern relativ
Bearbeiten	Strg+Shift+A	Ändern relativ (Addition aktiviert)
Bearbeiten	Strg+Shift+P	Ändern relativ (Prozentual aktiviert)
Bearbeiten	/	Ändern einstellen
Bearbeiten	Strg+Alt+R	Werte runden/begrenzen
Bearbeiten	F11	Wert Original
Bearbeiten	I	Interpolieren
Bearbeiten	Strg+Alt+Shift+Entf	Zeile / Spalten entfernen
Bearbeiten	F9	Ändern Wiederholen
Bearbeiten	F2 / C	Checksumme
Bearbeiten	Shift+C	Checksummen Bereiche
Bearbeiten	Alt+Eingabe	Eigenschaften: Fenster
Bearbeiten	Strg+Shift+F4	Alle Kennfeld-Fenster schließen
Hardware	Strg+Shift+H	Hersteller

Ansicht	Strg+CursorLinks	Hexdump: Anfang nach links Kennfeld: Vorheriges paralleles Kennfeld anzeigen
Ansicht	Strg+CursorRechts	Hexdump: Anfang nach rechts Kennfeld: Nächstes paralleles Kennfeld anzeigen
Ansicht	Strg+J	Cursorposition als Anfang
Ansicht	M	Mehr Spalten
Ansicht	W	Weniger Spalten
Ansicht	Z	Standardansicht
Ansicht	Shift+R	Prozent
Ansicht	Shift+D	Delta
Ansicht	Shift+1	Kein Faktor/Offset
Ansicht	Shift+O	Originalwerte
Ansicht	Strg+Shift+Alt+O	Original Originalwerte
Ansicht	U	Unterschiede
Ansicht	E	Erster Unterschied
Ansicht	V	Vorheriger Unterschied
Ansicht	N	Nächster Unterschied
Ansicht	L	Letzter Unterschied
Ansicht	Strg+2	Fenster koppeln
Ansicht	Strg+B	Wertebereich optimieren
Ansicht	F	Kennfelder erkennen
Ansicht	Shift+F	Vorheriges Kennfeld erkennen
Selektion	Eingf	Zelle selektieren
Selektion	Strg+A	Bildschirm selektieren
Selektion	Alt+Shift+D	Änderungen selektieren (Wiederholt: Nur +/-)
Selektion	Ctrl+Alt+Shift+D	Änderungen selektieren und dabei zur aktuellen Selektion hinzufügen (Wiederholt: Nur +/-)

Selektion	Strg+Alt+L	Selektion erzeugen
Selektion	Strg+Alt+Shift+L	Selektion erzeugen (Ohne Dialog)
Selektion	Strg+Shift+Einf	Selektion aus Zwischenablage
Selektion	Strg+L	Selektion aus Live-Suche
Selektion	Entf	Alle deselektieren
Selektion	K	Selektion -> Kennfeld
Selektion	Strg+R	Selektion laden
Selektion	Strg+W	Selektion speichern
Selektion	Strg+Shift+M	Selektionsmodus ändern
Selektion	Strg+Shift+B	Selektion Anfang
Selektion	Strg+Shift+K	Selektion Ende
Selektion	Strg+Alt+"+"	Deselektieren > Positiv geänderte
Selektion	Strg+Alt+"-"	Deselektieren > Negativ geänderte
Selektion	Strg+Alt+"0"	Deselektieren > Unveränderte
Suchen	Strg+F	Bytefolge / Text suchen
Suchen	Strg+Alt+F	Selektion suchen
Suchen	Alt+F3	Suche beginnen
Suchen	F3	Weitersuchen
Suchen	Shift+F3	Zurücksuchen
Suchen	Alt+Shift+P	Stützstellenprofile
Suchen	Strg+Alt+P	Parallele Kennfelder
Suchen	A	Gehe zu Adresse
Suchen	Strg+G	Gehe zu Adresse
Suchen	J	Springe zu Adresse aus Hexdump
Suchen	Strg+Shift+V	Vorheriges Kennfeld
Suchen	Strg+Shift+N	Nächstes Kennfeld
Suchen	Shift+V	Vorheriger Kommentar
Suchen	Shift+N	Nächster Kommentar

Suchen	Shift+Eingabe	Kommentar einfügen / bearbeiten
Suchen	Shift+F5	Vorheriger Marker
Suchen	F5	Nächster Marker
Suchen	Strg+F5	Marker einfügen/löschen
Suchen	F7	Lösungen
Suchen	F8	Skripte
Sonstiges	F12	Konfiguration
Fenster	Strg+K	Übersicht über Kennfeld
Fenster	U	Unterschiede
Fenster	O	Übersicht
Fenster	P	Preview
Fenster	Tab	Fliegende Fenster anzeigen / verstecken
Fenster	Strg+0	Fensterliste
Fenster	Strg+1	Maximieren
Fenster	Strg+3	Überlappend
Fenster	Strg+4	Nebeneinander
Fenster	Strg+5	Übereinander
Fenster	Strg+9	Fenstergröße optimieren
Kontextmenü	Strg+Shift+Entf	Potentielles Kennfeld löschen
Kontextmenü	Strg+Win+Alt+C	Beide Achsen kopieren
Kontextmenü	Strg+Q	Kennfeld-Icon-Menü. (Kennfeldliste, Kennfeld, Hexdump-Selektion)
Kontextmenü	Strg+Shift+Q	Kennfeld-Icon (Ohne Menü)
Kontextmenü	Strg+F11	Kennfeld auf Original setzen
Koppel-Fenster	Strg+Alt+W	Werte übertragen
Koppel-Fenster	Strg+Alt+Shift+W	Werte übertragen (ohne Rückfrage)
Koppel-Fenster	Strg+Alt+T	Kennfeld(er) übertragen
Koppel-Fenster	Strg+Alt+Shift+T	Kennfeld(er) übertragen

		(ohne Rückfrage)
Koppel-Fenster	Pause	Referenzversion pausieren
Koppel-Fenster	B	Werte bzw. Kennfeld(er) übertragen (ohne Rückfrage)
Konfiguration > Hexdump	Strg+Shift+Alt+P	Pot. Kennfelder im Hexdump (nicht) anzeigen
Konfiguration > 2D	Alt+.	Verbindungsline bei neuer Zeile (nicht) anzeigen
Kennfeld	Strg+T	Achsen+KF tauschen
Kennfeld-Sidebar	Strg+Shift+F	Fokus in Suchzeile
-	Shift+F12	Ordner Konfigurationsdateien öffnen
-	Shift+Strg+F12	Mail mit WinOLS-Logfile öffnen
-	Shift+Strg+Alt+F12	Symbolleisten zurücksetzen
-	Strg+H	Mandant-Menü
-	Strg+Alt+S	Sitzungen-Menü

### Cursor + Navigation:

Tasten	Beschreibung
Rollen	Schaltet in den Scroll-Modus. Jetzt können Sie mit der linken Maustaste bequem durch Hexdumps scrollen.
Strg+Hoch	Scrollt den aktuell sichtbaren Bereich nach oben
Strg+Runter	Scrollt den aktuell sichtbaren Bereich nach unten
Strg+Pos1	Bewegt den Cursor an den Anfang des Fensters
Strg+Ende	Bewegt den Cursor an das Ende des Fensters
Shift+Cursortasten	Bewegt den Cursor und erzeugt dabei eine Selektion
Strg+Cursor l/r	Hexdump: Verschiebt die Anfangsadresse eines Hexdumps Kennfeld: Bei parallelen Kennfeldern, schaltet zum nächsten/vorherigen Kennfeld in der Gruppe



Strg+Shift+Cursor l/r	Rotiert die Ansicht (Nur 3d Modus)
Strg+Shift+Cursor o/ u	Ändert die Perspektive der Ansicht (Nur 3d Modus)
T	Nächster Ansichtsmodus (Tex ->2d; 2d->3d; 3d->Schichten)
Shift+T	Vorheriger Ansichtsmodus (Schichten->3d; 3d->2d; 2d->Text)
Strg+BildRauf	Seite nach oben (aber mit konfigurierbarer Sprungweite) (Mit Shift = Dabei Bereich markieren)
Strg+BildRunter	Seite nach unten (aber mit konfigurierbarer Sprungweite) (Mit Shift = Dabei Bereich markieren)
Win+BildRauf	Vorheriges Element
Win+BildRunter	Nächstes Element

### Sonderfälle mit Alt, Shift, Strg:

Tasten	Beschreibung
Shift beim Programmstart	WinOLS startet ohne den letzten Arbeitsbereich zu laden
Strg beim Programmstart	Die Simulator Statusanzeige wird nicht initialisiert / verwendet.
Shift beim Klick auf die Titelzeile eines anderen Projektes	Projekte koppeln
Shift bei Kennfelderzeugung	Die automatische Kennfeldererkennung wird unterdrückt
Alt+KlickenZiehen Hexdump	Scrollen
Alt+KlickenZiehen Kennfeld	Kennfeld verschieben
Strg+Alt+KlickenZiehen Kennfeld	Kennfeld duplizieren + verschieben

### Mausklicks:

<b>Tasten</b>	<b>Beschreibung</b>
Links: Klick	Die Cursorposition wird gesetzt
Links: Klick+Ziehen	Ein Bereich wird markiert
Links: Klick+Ziehen+Strg	Die aktuelle Markierung wird durch einen neuen Bereich erweitert
Links: Doppelklick	Das Menü 'Eigenschaften: Fenster' wird gestartet
Links: Doppelklick auf Adressspalte im Text-Hexdump	Das Menü 'Gehe zu' wird gestartet
Rechts: Klick	Das Kontextmenü wird geöffnet
Mitte+Strg	Zeilenumbruch hier setzen Binnen 5s auf zweiten Punkt: Spaltenzahl setzen

**Mausrad:**

<b>Tasten</b>	<b>Beschreibung</b>
Mouserad+Shift	Es wird seitenweise statt zeilenweise gescrollt
Mouserad+Strg	Zoomfaktor bzw. Fontgröße einstellen
Mouserad+Strg+Shift	Der Cursor wird über die geänderten Zellen bewegt
Mouserad+Alt+Shift	3d-Ansicht rotieren
Mouserad+Strg+Win	Anzahl der Spalten ändern
Mouserad+Alt+Win	Anzahl der Zeilen ändern
Mouserad+MittlererKlick	Textmodus: Ändert die Werte in der Selektion, abhängig von der Cursorposition
Mouserad+MittlererKlick+Shift	Siehe oben, aber stärker

**3.2 Drag und Drop**

WinOLS unterstützt Drag und Drop (auch Ziehen und Loslassen genannt). Sie können einfach eine Datei ziehen und über dem WinOLS Programmfenster loslassen. Sie können eine Datei aus dem Explorer oder einen Anhang aus einer in Outlook gespeicherten E-Mail rausziehen.

Normalerweise können Sie immer nur eine Datei in WinOLS ziehen und loslassen.

**Die folgenden Dateitypen werden unterstützt:**

- Binärdateien
- OLS und WinOLS Dateien (\*.dat / \*.ols)

- Kennfeldpaket-Dateien (\*.kp)
- Selektionsdateien (\*.blk)
- Intel hex Dateien (meist \*.hex)
- Motorola hex Dateien (meist \*.s19)
- Schlüsseldateien (\*.scr)
- SPI Schlüsseldateien (\*.spikey)
- Ifo-Dateien (\*.ifo) / Ini-Dateien (\*.ini) / EcuX-Dateien (\*.EcuX)
- vSpire-Dateien (\*.vSpire)

**Die folgenden Dateitypen werden durch Plugins unterstützt:**

- Vadis VBF Dateien (\*.vbf; Vadis VBF Import/Export Plugin benötigt)
- Lua Skript Dateien (\*.lua; External control Plugin benötigt)
- ASAP2 Dateien (meist \*.a2l; Damos Plugin benötigt)
- Damos Dateien (meist \*.dam; Damos Plugin benötigt)

Alle diese Dateiformate können auch im komprimierten Zustand (als \*.zip oder \*.rar Datei) importiert werden. Einfach die Archiv-Datei reinziehen. 7-Zip-Dateien (\*.7z) können entpackt werden, wenn 7-Zip bei Ihnen installiert ist.

Auch Kommandozeilen-Konverterprogramme von Drittherstellern können integriert werden.

**Tricks:**

- Ziehen Sie die Datei in ein existierendes Projektfenster um eine neuen Version eines existierenden Projekts zu erzeugen.
- Ziehen Sie die Dateien in das Programm selber (zum Beispiel in die Menüzeile) um ein neues Projekt aus der Datei zu erzeugen.
- Wenn Sie eine Intel oder Motorola hex Datei in ein existierendes Projekt ziehen und dabei die STRG Taste gedrückt halten, dann wird WinOLS keine neue Version erzeugen, sondern die Daten in der aktuellen Version überschreiben.
- Sie können zwei Dateien auf einmal ziehen und loslassen, wenn es sich um das Format '16 Bit in 2 Dateien' handelt. WinOLS wird automatisch erkennen was die High und was die Low Datei ist.
- ASAP2/Damos Dateien können nur in existierende Projekte gezogen werden. Wenn Sie eine ASAP2/Damos Datei UND eine normale Binär/Hex/... Datei gleichzeitig in den WinOLS Rahmen ziehen, wird erst die Binär/Hex/... Datei importiert und dann die ASAP2/Damos Datei darauf angewendet.
- Ziehen Sie die Schlüsseldatei in den Arbeitsbereich um die Konfiguration zu ändern, ziehen Sie sie in ein Projekt um die Projekteinstellungen zu ändern.
- Wenn beim Drag und Drop Vorgang das Zielfenster (WinOLS) verdeckt ist, bewegen Sie den Cursor (bei gedrückter Maustaste) einfach auf den WinOLS Eintrag in der Taskleiste (unterer Bildschirmrand) und warten ohne loszulassen. Das bringt das WinOLS Fenster in den Vordergrund.
- Sie können BSL Schlüsseldateien in den BSL Info Dialog (ein Unterdialog der Projekteigenschaften) ziehen.

**Drag+Drop in der Kennfeldliste:**

- Sie können einen Ordner in einen anderen Ordner ziehen um Unterordner zu erzeugen
- Sie können ein Projekt direkt in einen Windows-Explorer-Ordner oder Outlook-E-Mail ziehen um es zu exportieren.
- Sie können ein Projekt auf ein anderes Projekte ziehen um die beiden zu koppeln.

### 3.3 Mandanten

**Grundlagen:**

Mandanten erlauben ein schnelles Umschalten des Pfades mit den Eprom-Dateien. Dies beeinflusst die Projekt-Öffnen Funktion, das Suchen ähnlicher Projekte und das Anlegen neuer Projekte. Mit Mandaten können Sie Ihre Projekte besser sortieren. So können Sie eigene Ordner anlegen, z.B. für:

- Grosskunden
- Alte Projekte
- Mitarbeiter
- Fertige / Nicht fertige Projekte

**Mandanten erstellen:**

In der Konfiguration („Sonstiges > Konfiguration > Pfade > Mandaten“) können Sie Mandaten einstellen. Dort können Sie den Mandanten auch Namen geben um besser den Überblick zu behalten.

**Den aktuellen Mandanten wechseln:**

Sowohl in der Ikonenleiste "Navigation" als auch im Dialog "Projekt öffnen" finden Sie die Mandaten-Ikone (ein Hut) mit der Sie aus den vorkonfigurierten Mandanten wählen können.

**Konsequenzen:**

Alle Projekte, die nicht zum aktuellen Mandaten gehören (und in dessen Ordner liegen) sind für die Dateifunktionen von WinOLS unsichtbar. Sie tauchen nicht in der Projektliste auf und werden auch nicht für Funktionen wie "Ähnliche Projekte suchen" oder "Projekte aktualisieren" berücksichtigt.

Offene Projekte bleiben bei einem Mandantenwechsel bei ihrem bestehenden Mandanten und sie werden auch dort gespeichert. Aber auch für Sie beziehen sich die sonstigen Dateifunktionen wie "Ähnliche Projekte suchen" auf den aktuell gewählten Mandanten und nicht ihren eigenen. Um ein existierendes Projekt zu einem anderen Mandanten zu verschieben führen Sie einen Rechtsklick auf das Projekt im Dialog "Projekt öffnen" aus.

Wird ein neues Projekt erstellt (egal ob über die Neu-Funktion oder per Drag+Drop), dann wird es immer für den aktuell gewählten Mandanten erstellt.

**Abkürzungen:**Symbolleiste: 

Tastatur: Strg+H

### 3.4 Elemente

**Grundlagen:**

Heutzutage kann ein Steuergerät Daten in mehreren Eproms, im Prozessor, im EEprom usw. haben. Diese verschiedenen Quellen kann auch WinOLS verwalten. In WinOLS werden sie "Elemente" genannt.

Ein Projekt kann mehrere Elemente enthalten (mindestens jedoch eins). Jedes Element enthält die Daten einer Hardware, z.B. vom Eprom.

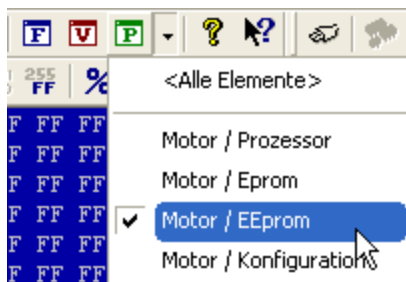
**Elemente sehen:**

Standardmäßig zeigt Ihnen WinOLS das Eprom-Element. Sie sehen dies in der Titel den WinOLS-Fensters: "WinOLS – 1134.ols (Original) als Motor / Eprom". Wenn Sie ein Element aktiviert haben, zeigt Ihnen die Kennfeldliste nur Kennfelder (und potentielle Kennfelder), die in diese Element liegen. Auch andere Funktionen, wie das "Unterschiede" Fenster oder die die Suchfunktion ignorieren alle Daten die nicht im aktuellen Element liegen. Auch Exportfunktionen, die nur ein Element unterstützen (z.B. den Binärexport) wirken für das aktuelle Element.

Bitte beachten Sie: Standardmäßig beginnen alle Elemente in ihrer Zählweise bei der Adresse 0. Sie können also ein Kennfeld im Eprom bei der Adresse 0 und ein Kennfeld in der CPU bei Adresse 0 haben. Trotzdem sind das unterschiedliche Kennfelder mit unterschiedlichen Inhalten.

**Das aktuelle Element wechseln:**

Neben dem Button "Eigenschaften: Projekt" (ein grünes P in der Symbolleiste "Navigation") finden Sie ein kleines schwarzes Dreieck. Wenn Sie dort drauf klicken geht ein kleines Menü auf, in dem Sie alle Elemente finden, die das aktuelle Projekt enthält. Klicken Sie einfach auf das gewünschte Element um es zu aktivieren.



Alternativ können Sie (falls mehrere Elemente vorhanden sind) im Dialog "Projekteigenschaften" die "Einsatzart" ändern um den gleichen Effekt zu erzielen.

**Hardware-Elemente & virtuelle Elemente:**

Teilweise definieren die Checksummen (und das kostenlose Plugin OLS550) virtuelle Elemente innerhalb den "normalen" Hardware-Elementen. Diese sind dann als Unterpunkte der Hardware-Elemente in der Auswahlliste zu sehen und können helfen die Ansicht auf das Wesentliche zu beschränken. Virtuelle Elemente sind meist "Daten" Elemente und werden dann auch als Hilfe für die Ähnlichkeitssuche verwendet.

**<Alle Elemente>:**

In der Auflistung der Elemente finden Sie auch den Eintrag "<Alle Elemente>". Er zeigt alle Elemente gleichzeitig in einem einzigen, langen Hexdump an. Dies kann hilfreich sein, wenn Sie Elemente definieren wollen oder Kennfelder suchen bei denen Sie nicht wissen in welchem Element sie sind.

**Elemente bearbeiten & definieren:**

WinOLS legt die Elemente beim Auslesen eines Steuergerätes bzw. beim Import einer BdmToGo Datei an. Auch viele EVC-Checksummen legen die Elemente automatisch für Sie an. Falls Sie diese Definition ändern möchten, öffnen Sie die Projekteigenschaften und klicken auf den Button "... " neben Einsatzarten. Die Hilfe zu diesem Dialog "Mehrere Elemente im Projekt" (ein Unterdialog vom Dialog " Projekteigenschaften") erklärt alles Weitere.

**Elemente vs. Versionen:**

Ein Projekt kann mehrere Elemente und beliebig viele Versionen enthalten. Dabei sind bei allen Versionen eines Projektes die Elementdefinitionen (Anzahl, Größe, Bereich) immer identisch. Es kann also nicht sein, daß das Eprom im Original eine andere Größe hat als in Version 1. Wechseln Sie die aktuelle Version, dann bezieht sich dieser Wechsel immer auf alle Elemente des Projektes.

### 3.5 Datenbereiche

Datenbereiche sind virtuelle Elemente, die als "Daten" gekennzeichnet sind. Sie werden meist automatisch durch das kostenlose Plugin OLS550 ermittelt.

Die Ähnlichkeitssuche berücksichtigt automatisch Datenbereiche und kann so auch Projekte vorschlagen die eine komplett andere Größe haben, solange nur der Datenbereich ähnlich genug ist. Diese Projekte können zwar nicht direkt als Grundlage verwendet werden, aber man kann ihre Kennfelder / Änderungen übernehmen.

▶ Video

## 3.6 Selektionen

### Grundlagen:

Wenn Sie mehrere Datenfelder auf einmal verändern wollen, dann müssen Sie sie vorher selektieren. Das geht per Maus wie in jedem Windows Programm: Klicken Sie irgendwohin (linke Maustaste), halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus. Schon erzeugen Sie eine Selektion.

### Selektionsmodi:

WinOLS kann auf 4 verschiedene Arten selektieren: Fortlaufend, Rechteck, Zeilen oder Spalten. Am besten Sie probieren jeden Modus mal aus. Den aktuell gewählten Modus erkennen Sie im Menü "Selektion > Selektionsmodus", im Standard Kontextmenü und ggf. in den Symbolleisten, falls Sie die Leiste 'Selektion' aktiviert haben. WinOLS speichert den Selektionsmodus getrennt für 2d/nicht-2d und Hexdump/Kennfeld.

Trick: Sie können eine Selektion auch nachträglich ändern, falls Sie den falschen Modus gewählt haben. Erstellen Sie dazu wie gewohnt eine Selektion und wechseln sofort danach den Selektionsmodus. Die Selektion wird sich an den neuen Modus anpassen.

Trick: Im Textmodus können Sie Zeilen selektieren indem Sie auf die Adressspalte klicken.

### Konfiguration:

WinOLS unterstützt zwei verschiedene Selektionsarten. Die aktuell gewählte Art sehen Sie im Konfigurationsdialog („Sonstiges > Konfiguration > Sonstiges > Bearbeiten“) unter 'Selektion bei Cursorbewegung löschen'.

Ist dieses Kreuzfeld aktiviert, dann verschwindet die Selektion sobald Sie die Cursorposition ändern. Dies ist bei vielen Windows Anwendungen üblich. Dies macht so genannte Mehrfachselektionen aber etwas schwieriger. Wenn Sie zur aktuellen Selektion nämlich einen weiteren Block hinzufügen möchten, dann müssen Sie dabei die Taste 'Strg' gedrückt halten.

Falls Sie das Kreuzfeld nicht aktiviert haben, dann können Sie einfach erneut Selektieren um die aktuelle Selektion zu erweitern. Wenn Sie die Selektion wieder aufheben möchten, drücken Sie die Taste 'Entfernen'.

### Spezielles:

Im Menü 'Selektion' finden Sie einige Menüpunkte um alle aktuell sichtbaren Zellen markieren oder die Selektion umkehren.

### Zwischenablage:

Sie können Selektion wie in Windows üblich kopieren und woanders wieder einfügen. Kleinere Selektionen können Sie sogar im Suchfenster als Suchtext einfügen. Sie können außerdem Werte von / nach Microsoft Excel kopieren.

**Laden und Speichern:**

Sie können Selektionen auf der Festplatte speichern und später wieder laden. Dies erzeugt 'blk' Dateien. Die entsprechenden Menüpunkte finden Sie im Menü 'Selektion'. Sie können zum Laden von Selektionen auch einfach eine blk Datei per 'Drag and Drop' in WinOLS ziehen.

### 3.7 Kontextmenüs

Kontextmenüs sind alle Menüs die erscheinen, wenn Sie mit der rechten Maus in ein Fenster klicken. Diese Menüs enthalten Funktionen, die sich speziell auf den aktuellen Kontext (also da wo man hinklickt) beziehen.

Alle Einträge in Kontextmenüs zeigen Hilfetexte in der Statuszeile (unten) an, wenn Sie den Mauscursor über den jeweiligen Eintrag bewegen.

Folgende Kontextmenüs werden von WinOLS verwendet.

**Alle Ansichtsmodi:**

Klick in die Daten: Es erscheint ein allgemeines Kontextmenü mit Funktionen zum Editieren und Navigieren.

Klick in selektierte Daten: Es erscheint ein Kontextmenü zum Ändern der Selektion und zum Editieren des Inhalts.

Klick in ASCII oder Balken Daten: Es erscheint ein Kontextmenü zum Einstellen des Ansichtsmodus für die rechte Seite.

**Ansichtsmodi 'Text' und '2d':**

Klick auf die Überschrift eines potentiellen Kennfeldes: Es erscheint ein Kontextmenü zum Arbeiten mit den potentiellen Kennfeldern

**Ansichtsmodus 'Text':**

Klick auf die einfache vertikale Linie: Es erscheint ein Kontextmenü zum Verändern der Spaltenzahl.

Nur Kennfeld: Klick in die Stützstellen oder die Ecke links oben: Es erscheint ein Kontextmenü zum ändern (oder speichern) der Einheiten (Faktor, Offset, Name, etc.)

**Ansichtsmodus '2d':**

Klick auf die vertikale oder horizontale Skala: Es erscheint ein Kontextmenü zum Einstellen des Zoomfaktors.

Fenster 'Übersicht aller Kennfelder':

Klick auf Projekt oder Kennfelder: Es erscheint ein Kontextmenü zum Öffnen, Schließen, Kopieren oder Löschen von Fenstern.





## 3.8 Mauscursor

WinOLS zeigt durch den aktuellen Mauscursor Informationen darüber an, was im Augenblick durch einen Mausklick (mit der linken Maustaste) erreicht werden kann.


Folgende Mauscursor werden (abgesehen vom normalen Mauscursor) verwendet.


### Ansichtsmodus 'Text':


 Dieser Cursor erscheint, wenn Sie die Maus über die doppelte Linie eines Hexdumps bewegen (rechts von der Adressleiste). Klicken und ziehen Sie um den Bildausschnitt vertikal zu verschieben.


 Dieser Cursor wird angezeigt, wenn Sie die Maus über die einfache Linie eines Hexdumps bewegen (zwischen Hexdump und Balken). Klicken und ziehen Sie um die Anzahl der Spalten zu verändern.


### Ansichtsmodus '2d':


 Dieser Cursor erscheint, wenn Sie die Maus über den unteren Zahlenstrahl bewegen. Klicken und ziehen Sie um den Bildausschnitt horizontal zu verschieben.


 Dieser Cursor erscheint, wenn Sie die Maus über den rechten Zahlenstrahl bewegen. Klicken und ziehen Sie um den Bildausschnitt vertikal zu skalieren.

 Dieser Cursor erscheint, wenn Sie die Maus über das linke Ende einer Selektion bewegen. Klicken und ziehen Sie um den Selektionsanfang zu verschieben.

 Dieser Cursor erscheint, wenn Sie die Maus über das rechte Ende einer Selektion bewegen. Klicken und ziehen Sie um das Selektionsende zu verschieben.




 Dieser Cursor wird angezeigt, wenn Sie die Maus über eine Zeilenumbruchlinie in einer Selektion bewegen. Klicken und ziehen Sie um die Anzahl der Spalten zu verändern.

 Dieser Cursor wird angezeigt, wenn Sie die Maus außerhalb einer Zeilenumbruchlinie in einer Selektion bewegen. Klicken und ziehen Sie um die Startadresse (und damit den Zeilenumbruch) zu verändern.

 Dieser Cursor wird angezeigt, wenn Sie der Mauscursor direkt über dem 2d-Wert ist, bei dem sich entweder auch der Bearbeitungscursor befindet oder der innerhalb einer Selektion ist. Klicken und ziehen Sie um den Wert / alle Werte in der Selektion zu verändern. Sie können diese Funktion auch auf in die

Konfiguration unter "2d" abschalten.

### Ansichtsmodus '3d':

-  Dieser Cursor erscheint, wenn Sie die Maus über den rechten oder linken Eckpunkt des Bodenrasters bewegen. Klicken und ziehen Sie um die Stärke der Perspektive zu verändern.
-  Dieser Cursor erscheint, wenn Sie die Maus über den vorderen Eckpunkt des Bodenrasters bewegen. Klicken und ziehen Sie um die Ansicht zu rotieren.
-  Dieser Cursor wird angezeigt, wenn Sie der Mauscursor entweder direkt über dem 3d-Wert ist, bei dem sich auch der Bearbeitungscursor befindet oder innerhalb einer Selektion ist. Klicken und ziehen Sie um den Wert / alle Werte in der Selektion zu verändern. Sie können diese Funktion auch auf in die Konfiguration unter "3d" abschalten.

## 3.9 Scrollen

Es gibt eine Vielzahl von Möglichkeiten um in WinOLS zu richtigen Stelle zu gelangen:

### Scrollbars:

Die WinOLS-Scrollbars haben 3 Buttons. Von außen nach innen stehen sie für:

- zum Dateiende springen
- schnell scrollen
- langsam scrollen

Ein Klick in den Scrollbar (außerhalb der aktuellen Position) scrollt wahlweise (F12 > Hexdump) in diese Richtung oder spring direkt zu dieser Position.

### Hotkeys:

Strg+Rauf / Strg+Runter:	Eine Zeile scrollen
BildRauf / BildRunter:	Eine Seite scrollen
Strg+BildRauf / Strg+BildRunter:	Um 0x8000 scrollen
Strg+Pos1 / Strg+Ende:	An den Anfang / Ende des Projektes springen

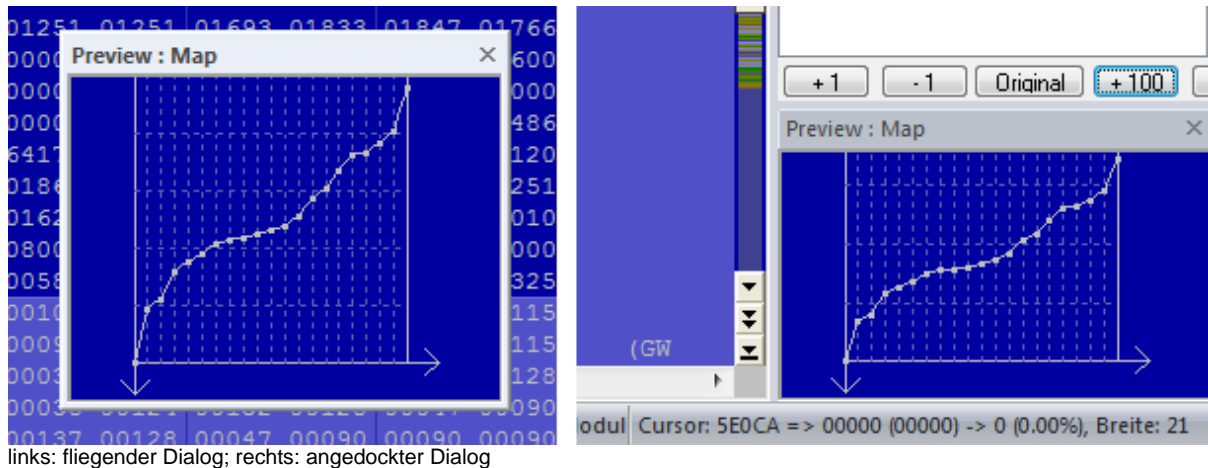
### Maus:

Wenn Sie den Mauscursor im Text-Modus über die Doppellinie bewegen (oder im 2d-Modus über die horizontale Skala) verwandelt sich der Mauscursor in einen Doppelpfeil. Durch klicken und ziehen können Sie jetzt scrollen. Mit der Taste "Rollen" (rechts von F12) können Sie in einen Modus (de)aktivieren indem dies im ganzen Fenster geht. Alternativ können Sie auch Strg+Shift gedrückt

halten.

Mit dem Mausrad können Sie zeilenweise scrollen. Wenn Sie dabei die Shift+Taste gedrückt halten geht das seitenweise.

### 3.10 Fliegende / Dockbare Dialoge



#### Fliegende Dialoge:

In WinOLS gibt es zahlreiche so genannte "fliegende" Dialoge. Dies sind Dialogfenster die über dem normalen Arbeitsbereich liegen ohne ihn zu blockieren. In der Praxis bedeutet dies, dass Sie mit normal mit WinOLS arbeiten können obwohl das Fenster offen ist und (perspektivisch gesehen) über dem Arbeitsbereich liegt. So können Sie z.B. Arbeiten noch während das Suchfenster offen ist und seine Ergebnisse anzeigt.

Sie können diese Dialoge einzeln (mit den jeweiligen Tasten, Ikonen und Menüeinträgen) an und ausschalten. Oder Sie können mit der Tab-Taste (links von der Q-Taste) alle derzeit sichtbaren fliegenden Dialog an und ausschalten.

Sie erkennen fliegende Dialoge daran, dass die "Titelleiste" (der blaue Balken wo der Name des Fensters drin steht) dünner ist als bei normalen Fenstern.

Alle fliegenden Fenster sind "magnetisch", das heißt wenn Sie sich beim Verschieben an den Rand des Fensters oder des Bildschirms nähern, springen sie exakt dahin um eine besonders "angenehme" Positionierung zu unterstützen.

#### Folgende Fenster 'fliegen':

- Übersicht
- Unterschiede \*
- Übersicht aller Kennfelder \*
- Preview \*
- Suche nach Bytefolge / Text
- Checksummen Bereich

- Kommentar zum Projekt
- \* ist nur 'fliegend' wenn er nicht andockt ist.

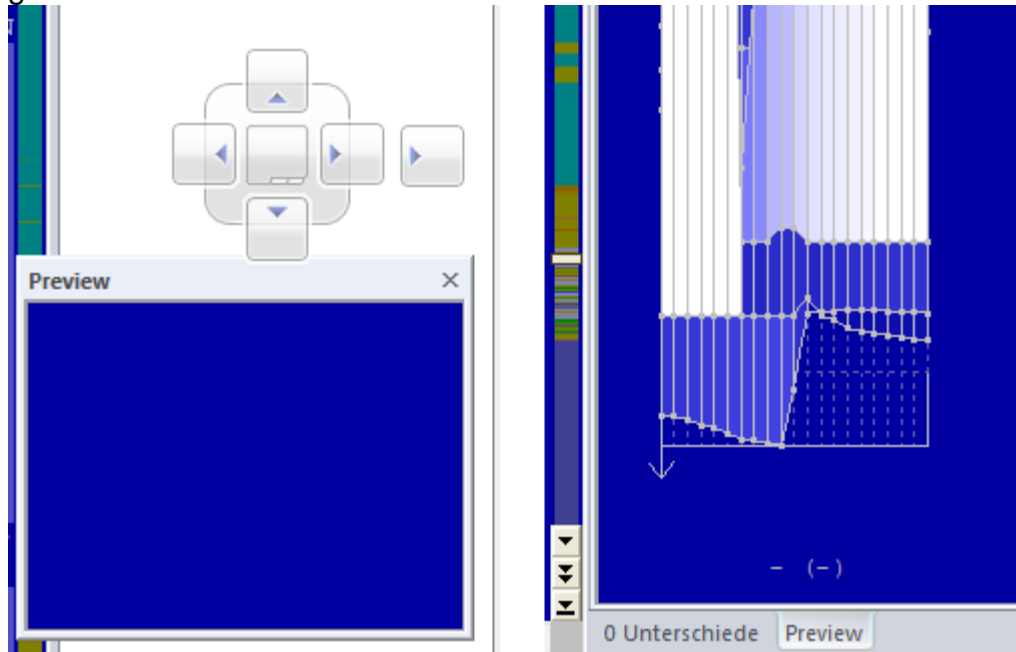
### Dockbare Dialoge:

Drei Fenster haben einen Sonderstatus, weil sie zwei Zustände haben können. Wenn so ein Fenster am Fensterrand (links oder rechts) fest andockt ist, dann gilt als nicht als fliegendes Fenster. Sie können zwischen den zwei Zuständen (angedockt / fliegend) wechseln indem Sie auf die auf den Überschrifttext des Fensters doppelklicken. Dies funktioniert mit diesen Fenstern:

- Unterschiede
- Übersicht aller Kennfelder
- Preview

### Erweitertes Docken:

Durch klicken und ziehen auf den Fenstertitel können Sie das Fenster an der gewünschten Position andocken. Dabei helfen ihnen diese Hilfsmarkierungen:



links: Hilfsmarkierungen; rechts: Zwei Dialoge als "Registerkarten"

Bewegen Sie den Mauscursor auf ein der Pfeilfelder und lassen dort los um das Fenster an diesem Rand anzudocken. Verwenden Sie das mittlere Feld (ohne Pfeil) um zwei dockbare Fenster miteinander zu kombinieren. Die Fenster nehmen dann den gleichen Platz ein und können über Registerkarten am unteren Rand umgeschaltet werden. Um den Zustand "Registerkarte" zu beenden, beginnen Sie das Klicken und Ziehen Sie nicht auf den Titel, sondern auf der entsprechende Registerkarte.

## 3.11 Reseller

### Grundlagen:

Reseller sind ein Mechanismus mit dem WinOLS-Anwender Projekte an andere Anwender weitergeben oder verkaufen können. Wer seine Daten zur Verfügung stellen möchte, kann sich dazu bei EVC als Reseller registrieren lassen. Wer von einem Reseller Daten beziehen möchte, muss sich dazu lediglich von einem bereits registrierten Reseller als Kunde eintragen lassen (und dann die Update-Funktion auslösen). Er erhält dann im Menü "Projekt öffnen" die Möglichkeit auf die Drittdateien wie über einen Mandanten (Hut-Icon) zuzugreifen.

### Credits:

Grundlage der Abrechnung zwischen Reseller und Käufer sind Credits. Jede Datei kostet standardmäßig 10 Credits, in den Projekteigenschaften kann vom Reseller jedoch ein anderer Wert (einschließlich 0) eingetragen werden. Es gibt für jede Reseller/Käufer Kombination ein eigenes Credits-Konto. Der reale Wert kann jeweils zwischen Reseller und Käufer ausgehandelt werden.

### Versions-Credits:

Sie können auch einzelne Versionen (oder das Original) einzeln zum Verkauf anbieten. Dann erhält der Kunde beim Kauf das Original und ggf. die entsprechende Version, sowie alle anderen Projektdaten wie Kennfelder, Kommentare, etc. Um dieses Feature zu nutzen müssen Sie in den Versionseigenschaften einen Credits-Preis eingeben und folgenden Bedingungen erfüllen:

- Der Versionsname muss innerhalb des Projektes einzigartig sein und zwischen 3 und 50 Zeichen lang sein
- Der Versionsname darf keine Sonderzeichen (zB \ " ') enthalten
- Die Credits müssen >0 und <Projektcredits sein
- Das Projekt darf maximal 50 Versionen enthalten
- Das Original ist eine normale Version und kann ebenfalls zum Kauf angeboten werden. Es wird mit den Kennfeldern ausgeliefert.
- Sie können Nur-Original-Projekte (ohne Kennfelder) zu einem pauschalen Preis anbieten über die entsprechende Option in ihrem evc.de. Konto.

### Registrierung für Reseller:

Wenn Sie Reseller werden wollen, müssen Sie einmalig das Produkt Res-Start kaufen. Nach der Registrierung werden Sie beim nächsten Auslösen der Update-Funktion automatisch als Reseller eingerichtet. Es wird ein spezieller Mandant (mit entsprechendem Datei-Ordner) angelegt. Alle Projekte die Sie hier speichern werden automatisch vom WinOLS auf dem EVC Server für Sie gespeichert.

### Online:

- Liste aller verfügbarer Projekte und Resellers
- Detailinformationen
- FAQ: Reseller

### 3.12 Kommandozeile

WinOLS versteht Anweisungen per Kommandozeile. Damit können Sie:

- Dateien zum öffnen übergeben (oder auf das WinOLS-Icon ziehen)
- BdmToGo Dateien exportieren, indem Sie dem Dateinamen den Parameter / ConvertBdmToBinaries voranstellen. WinOLS exportiert dann die einzelnen Elemente als Binärdateien.

Außerdem werden folgende Kommandos unterstützt:

- /Service  
Erforderlicher Parameter wenn WinOLS als NT-Dienst gestartet wird.
- /Console  
Startet die Dienst-Konsole um den NT-Dienst zu konfigurieren. WinOLS muss dabei als Administrator gestartet werden um mit dem Dienst kommunizieren zu können.
- /StartService  
Nur in Kombination mit /Console: Startet den NT-Dienst falls es noch nicht läuft

#### **Abgrenzung:**

Hier geht es um Parameter zum Programmstart. Es gibt auch ein Fenster namens "Kommandozeile"

### 3.13 Sprachen

#### **Grundlagen:**

Ab WinOLS 2.42 können Kennfeldnamen mehrsprachig verwaltet werden. Das heißt, das z.B. für das Feld "Kennfeldname" mehrere Inhalte existieren, wobei immer nur einer angezeigt wird. Sie können jederzeit zwischen den verschiedenen Sprachversionen umschalten: Entweder über die Projekteigenschaften oder Zusatzmenü in der Kennfeldliste. In den Tooltips des Kennfelds (in der Kennfeldliste) sehen Sie neben dem aktuellen Namen auch die anderssprachigen Namen.

#### **Tipp:**

Das WinOLS-Plugin OLS540 erlaubt eine automatische Übersetzung von Deutsch nach Englisch.

### 3.14 Sitzungen

WinOLS speichert automatisch welche Projekte / Fenster Sie geöffnet haben und stellt dies beim nächsten Start wieder her. Sie können bis zu 10 solcher gespeicherten Zustände parallel als "Sitzungen" verwalten.

#### **Aktive Sitzung wechseln**

Klicken Sie dazu auf den Sitzungen-Button in Dialog Übersicht über Kennfelder und wählen Sie die gewünschte Sitzung. Die Projekte der aktuellen Sitzung werden geschlossen. Falls es ungespeicherte Änderungen gibt werden Sie gefragt ob Sie diese speichern möchten. Danach werden die Projekte und Fenster der gewählten Sitzung geöffnet.

**Shift: Sitzung umbenennen**

Halten Sie Umschalten-Taste gedrückt während Sie eine Sitzung auswählen um einen anderen Namen einzugeben.

**Strg: Sitzung kopieren**

Halten Sie STRG-Taste gedrückt während Sie eine Sitzung auswählen um die Liste der aktuell geöffneten Projekte in den gewählten Platz zu kopieren. (Hinweis: Dies kopiert die Liste der Projekte. Nicht die Projekte selbst.)

**Shift+Strg: Sitzungen vertauschen**

Halten Sie die Umschalten und STRG-Taste gedrückt während Sie eine Sitzung auswählen um die aktuelle und die gewählte Sitzung zu vertauschen. Dies vertauscht sowohl den Namen als auch die Liste der geöffneten Projekte.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:

Tastatur: Strg+Alt+S

### 3.15 WinOLS als Dienst

Sie können WinOLS als Dienst betreiben um es automatisiert im Hintergrund Aufgaben erledigen zu lassen. **Diese Option ist nur für Leute mit Erfahrung bzgl Softwareentwicklung, der Administration von NT-Diensten und Administration von Batch-Systemen geeignet.**

**Software Voraussetzungen:**

- Ein Windows PC mit WinOLS-Lizenz
- OLS530 (LUA für WinOLS)

**Skill Voraussetzungen:**

- Erfahrung im Umgang mit Diensten und den Fallen von Windows Benutzerkonten
- Softwareentwicklung mit LUA
- Softwareentwicklung für Batch Systeme

**Schritte zur Installation als Dienst mit der Dienst-Konsole: (WinOLS4/5)**

1. WinOLS normal installieren  
Registrieren + Plugins installieren  
Prüfen ob alles registriert ist + das Registrierungskennwort gespeichert ist
2. Erstellen Sie eine neue Windows-Verknüpfung mit dem WinOLS-Symbol.  
Bearbeiten Sie diese und fügen Sie den Parameter "/console" hinzu und aktivieren Sie die Option "Als Administrator ausführen". (Beide Änderungen **müssen** auf der Seite "Verknüpfung" gemacht werden.)
3. Starten Sie WinOLS mit dieser Verknüpfung. Es sollte sich im Dienstkonsolenmodus öffnen.
4. Ggf. alten Dienst deinstallieren

5. Dienst installieren und dabei ihr LUA-Skript auswählen.
6. WinOLS Dienst starten
7. WinOLS auch als Dienst registrieren
8. WinOLS Dienst beenden und neu starten

**Hinweise:**

- Nach dem erfolgreichen Start des Dienstes dauert es trotzdem noch bis die Plugins geladen sind und LUA gestartet ist.
- Starten Sie nicht das normale WinOLS wenn schon der WinOLS-Dienst läuft. Das gibt Konflikte beim Dateizugriff.

**3.16 Schutzmechanism**

WinOLS kennt verschiedene Mechanismen um ihre Daten zu schützen.

**OLSX-Kennwort**

Wo: In OLSX-Dateiformat

Wie: Beim Export als OLSX

Funktion: Import nur möglich wenn bestimmte EVC-Kundennummer und/oder Kennwort.

Selbstauss Ja, wenn fremde EVC-Kundennummer erforderlich oder Kennwort  
perrung: vergessen.

Nachteile: Wirkt nur bis Datei wieder importiert wurde. Danach kein Schutz mehr.

**Bdm2Go/Bsl2Go Reimport Schutz**

Wo: In Bdm2Go/Bsl2Go-Dateiformat

Wie: Beim Export als Bdm2Go/Bsl2Go

Funktion: Verbietaet den Import ins WinOLS (nicht aber ins Bdm2Go / Bsl2Go)

Selbstauss Nein

perrung:

Nachteile: Wirkt nur bis Datei wieder programmiert wurde. Danach kein Schutz mehr.

**NOREAD (externe Programme)**

Wo: Text im Hexdump

Wie: Eingabe in externem Programm

Funktion: Verbietaet Import / Auslesen; Funktioniert in vielen, aber nicht allen Programmen.

Selbstauss Ja

perrung:

Nachteile: Kann man Hex-Editor entfernt werden.

**NOREAD / BDM2GO (WinOLS)**

Wo: Text im Hexdump

Wie: Projekteigenschaften (generell in Sonstiges > Konfiguration > Ausleseschutz)

Funktion: Verbietaet Import / Auslesen; Funktioniert in vielen, aber nicht allen



Programmen.  
Selbstauss Nein  
perrung:  
Nachteile: Kann man Hex-Editor entfernt werden.  
Bemerkung: Erfordert EVC Checksumme oder manuellen Tag-Patchblock  
(Bearbeiten > Checksumme > Hinzufügen).

### **NOREAD (WinOLS Signatur)**

Wo: Unsichtbare Signatur im Hexdump  
Wie: Bearbeiten > Hexdump signieren  
Funktion: Verbietet Import / Auslesen; Wirkt nur im WinOLS.  
Selbstauss Nein  
perrung:  
Nachteile: Wirkt nur in WinOLS  
Bemerkung: Erfordert semi-manuelles einbauen in Benutzer-gewählte Kennfelder.

### **Verschlüsselte Versionen**

Wo: In .ols-Dateien  
Wie: F12 > Sonstiges  
Funktion: Verschlüsselt die Versionen in Ihrer .ols-Projekte. Wenn Sie sie mit ihrer Kundennummer verschlüsseln dann können ihre .ols-Projekte bei unberechtigter Weitergabe der Dateien nicht geöffnet werden.  
Selbstauss Nein  
perrung:  
Nachteile: Schützt nicht gegen Export  
Bemerkung: Die Verschlüsselung passiert erst wenn die Version (erneut) gespeichert wird.

## **3.17 Schattendaten**

Manche der Export-Plugins brauchen zusätzliche Daten (über die Hexdump-Daten hinaus) für den Export. Das sind die "Schattendaten", da sind normalerweise kaum bemerkt werden. WinOLS speichert sind automatisch in der Projektdatei. (Pro Projekt, nicht pro Version.)

Enthält ein Projekt Schattendaten, dann sieht man das in den Projekteigenschaften (bei der Projektgröße).

Außerdem sind sie bei den ähnlichen Projekten relevant. WinOLS warnt einen dort wenn man eine Aktion wählt bei der sie verloren gehen würden.

Als Konsequenz ist bei diesen Plugins kein sinnvoller Export ohne diesen Daten möglich, daher wird diese Option ggf. auch gar nicht angeboten. Man kann dann also nur die Projekte exportieren die man auch mit dem gleichen Plugin importiert hat.

### 3.18 Ansichtsmodus

WinOLS kann Kennfelder / Hexdumps auf verschiedene Arten darstellen. Sie können diese Art jederzeit mit einem Klick auf dem Karteireiter links unten im Fenster wechseln. Ihre Wahl wird dabei pro Kennfeld im Projekt gespeichert.

Sie können den Standardwert für neue Kennfelder unter F12 > Hexdump festlegen. Sie können den Wert nachträglich mit Mehrere Kennfelder Bearbeiten für viele Kennfelder gleichzeitig ändern.

**Textmodus:**

Erlaubt an exakten Blick auf die Werte. Rechts von den Werten können Balken und/oder ASCII-Zeichen eingeblendet werden.

**2d:**

Erleichtert die optische Erkennung von Kennfelder im Hexdump. Mit dem Toolbar Ansicht kann die Darstellung skaliert werden.

**3d:**

Gute optische Darstellung für Kennfelder. Mit dem Toolbar Ansicht kann die Darstellung gedreht+skaliert werden.

**Schichten:**

Alternative optische Darstellung für Kennfelder bei dem alle Linien auf gleicher Höhe sind, was das Vergleichen erleichtert. Mit dem Toolbar Ansicht kann die Darstellung gedreht+skaliert werden.

**Zwillingfenster:**

Sie können bei Hexdumps und Kennfeldern mehrere Ansichtsmodi gleichzeitig verwenden. Halten Sie dazu beim Klick auf den Karteireiter die Taste Strg gedrückt.

Hinweis: Schichten und Zwillingfenster wurden erst später hinzugefügt und sich Teil der WinOLS Feature-Updates, d.h. sie müssen evtl. durch eine Gebühr freigeschaltet werden.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:-

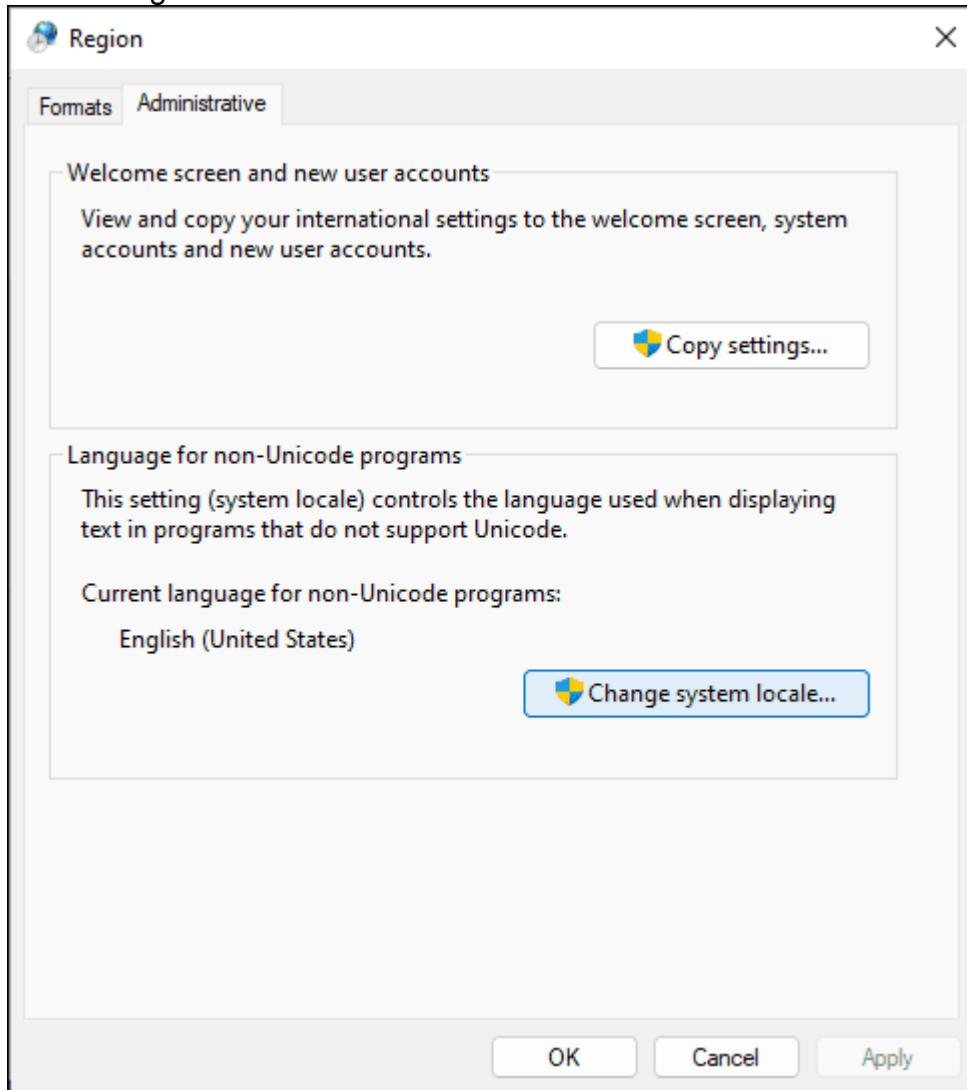
Tastatur: T / Umschalten+T

### 3.19 Internationale Zeichen

WinOLS unterstützt diverse Sprachen. Sie können die aktuelle Sprache unter F12 > Sprache wählen.

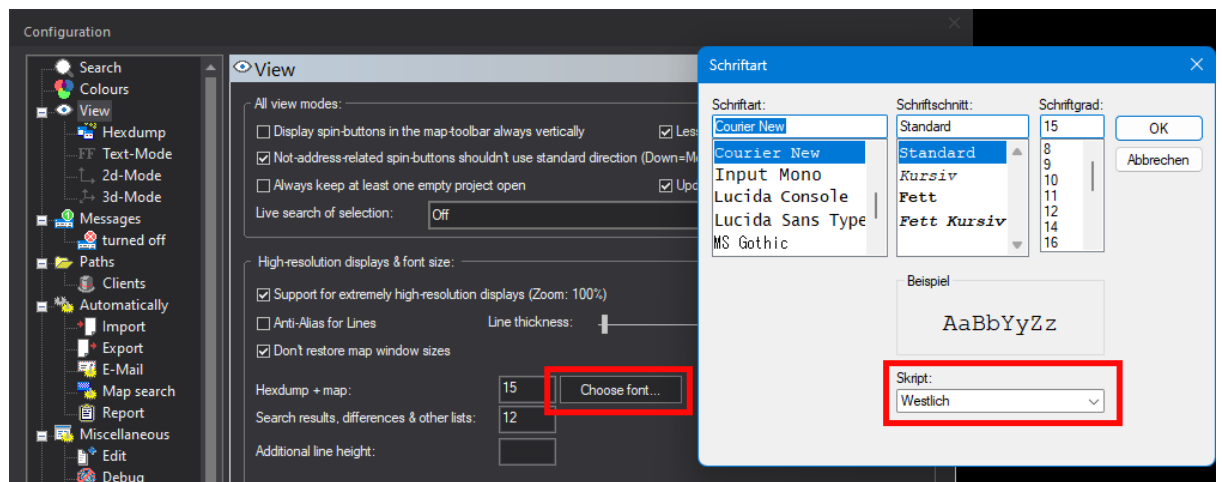
#### 1. Falsche Zeichen in Menüs und Dialogen:

Prüfen Sie bitte im Windows ob die "Sprache für Unicode-inkompatible Programme" richtig eingestellt ist:  
Windows Einstellungen > Sprache und Region > Administrative Sprachoptionen > Verwaltung



## 2. Falsche Zeichen in Hexdump und Kennfeldliste:

Prüfen Sie bitte ob im WinOLS das "Skript" der Schriftart richtig gewählt ist unter:  
F12 > Ansicht > Schriftart wählen



### 3. Ini-Datei und Vorlagen für Combo-Box:

Speichern Sie die Datei im Format "Ansi" oder "UTF-8 mit BOM".

**Kapitel**

---

**IV**

## 4 Befehle des Menüs Projekt

Das Menü Projekt enthält die folgenden Befehle:

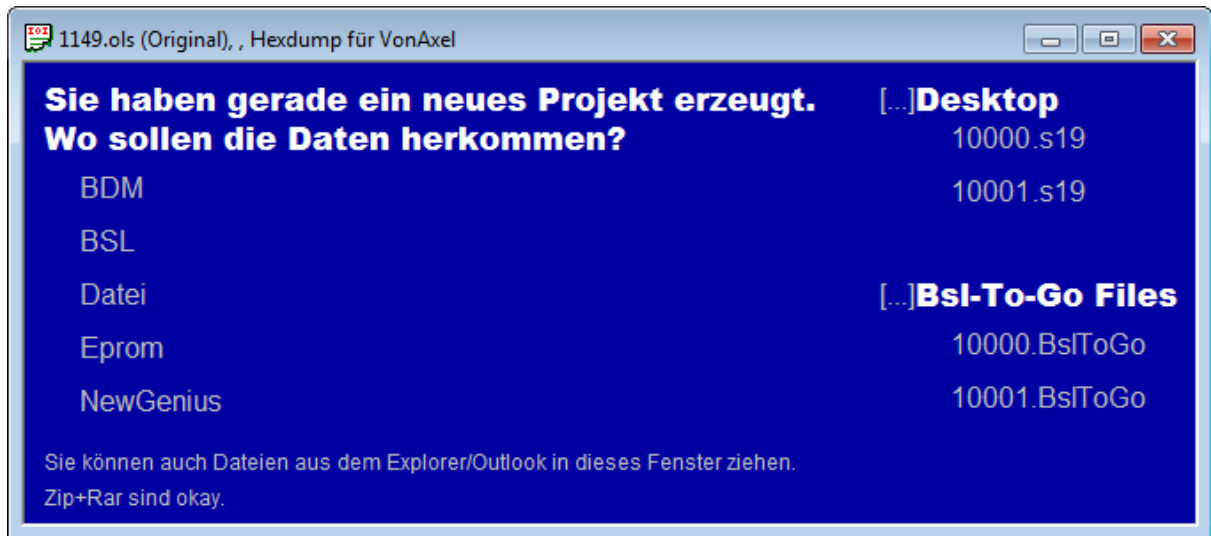
Neu	Erstellt ein neues leeres Projekt
Öffnen	Öffnet ein bestehendes Projekt
Öffnen: Version	Öffnet eine weitere Version des aktueller Projektes
Schließen	Schließt ein geöffnetes Dokument
Speichern	Speichert ein geöffnetes Projekt unter seinem Dateinamen
Alle Speichern	Speichert alle geöffneten Projekte unter ihren angegebenen Dateinamen
Eigenschaften: Projekt	Zeigt die Eigenschaften des aktiven Projektes an
Eigenschaften: Version	Zeigt die Eigenschaften der aktiven Version des aktiven Projektes an
Ähnliches Projekt suchen	Durchsucht alle Projekte des aktuellen Mandanten nach ähnlichen Hexdump-Daten.
Doppelte Objekte suchen	Durchsucht alle Dateien nach Versionen oder Projekten die doppelt vorhanden sind.
Alle Projekte aktualisieren	Aktualisiert Informationen in allen Projekten
Ex- & Import	Siehe unten
Drucken	Druckt ein Dokument
Druckvorschau	Erlaubt eine Vorschau auf das Druckergebnis
Druckereinrichtung	Wählt einen Drucker und eine Druckerverbindung
Beenden	Beendet WinOLS

### Im Untermenü Ex- und Import finden sich folgende Punkte:

Import Datei	Erstellt eine neue Version aus einer Datei (Raw, Intel oder Motorola).
--------------	--

Export Datei	Erstellt eine neue Datei (Raw, Intel oder Motorola) aus einer Version.
Projekt als Mail versenden	Öffnet eine neue E-Mail und hängt das aktuelle Projekt oder die aktuelle Version als Anhang dran.
Verzeichnis importieren	Erlaubt das Importieren ganzer Verzeichnisse in das aktuelle WinOLS Verzeichnis
AutoUpdate + AutoImport	AutoUpdate und AutoImport manuell auslösen und einrichten.
Export CSV-Kennfeldliste	Erzeugt eine (von Excel lesbare) CSV-Datei die eine Liste aller Kennfelder enthält.
KF-Liste anhand von CSV-Datei aktualisieren	Wendet die Veränderungen einer CSV-Datei auf die Kennfelder des Projekts an.
Export Kennfeldpaket	Exportiert eine Liste der Kennfelder in einer kp-Datei zum späteren Import
Import Kennfeldpaket	Import eine zuvor exportierte kp-Datei
Kennfelder importieren	Erlaubt das Importieren aller Kennfelder aus einer anderen WinOLS Datei
Änderungen übernehmen	Übernimmt Kennfelder aus einem anderen Projekt, selbst wenn diese verschoben wurden.
Damos & ASAP2 Import	Erlaubt den Import von Kennfeldern aus DAM oder A2L Dateien. Diese Funktion benötigt das Damos-Plugin
Export Projekteigenschaften	Exportiert die Eigenschaften des Projekts als ini-Datei.
Import Projekteigenschaften	Importiert die Eigenschaften des Projekts aus einer ini-Datei.
Kennfeldtexte übersetzen	Übersetzt Kennfeld-, Achsen und Ordnertexte in eine andere Sprache.

## 4.1 Der Befehl Neu (Menü Projekt)



Verwenden Sie diesen Befehl zur Erstellung eines neuen Projektes in WinOLS aus einer bestehenden Binärdatei, Eprom oder Steuergerät. Das leere Projekt zeigt dabei die oben zu sehenden Optionen. Sie können eine der Import Optionen wählen, eine Datei in das Fenster ziehen oder eine der rechts zu sehenden Dateien anklicken.

Durch einen Klick auf [...] können Sie den Pfad wählen, dessen Dateien rechts im Fenster angezeigt werden. (WinOLS versteckt dabei Dateien die wahrscheinlich nicht hilfreich sind, z.B. \*.jpg.)


### Tipp:

Wenn Sie beim Klick auf die Ikone in der Symbolleiste die Umschalttaste gedrückt halten, wird nach dem Öffnen des leeren Projektfensters direkt der Datei-Import Dialog geöffnet.

### Hinweis:

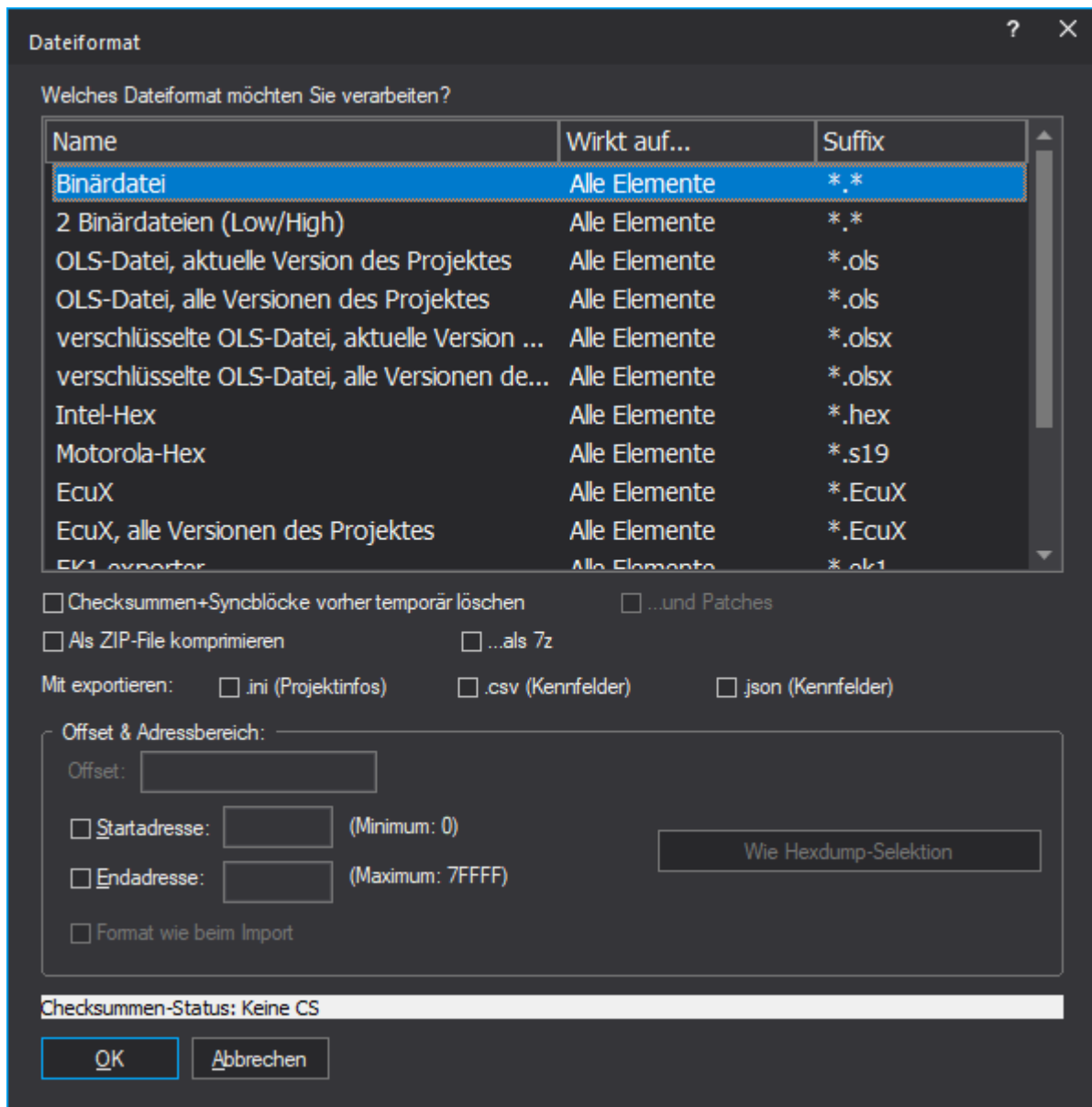
Zum Öffnen eines bereits bestehenden WinOLS Projekts verwenden Sie statt dessen Befehl Öffnen.

### Abkürzungen:

Symbolleiste:   
Tastatur: STRG+N



### 4.1.1 Der Dialog Dateiformat (Menü Projekt)



Dieser Dialog wird beim Import und Export angezeigt. Sie können hier die Art der Datei(en) festgelegt, die importiert/erzeugt werden soll. Oben können Sie das Dateiformat wählen. Hier stehen zahlreiche Formate zur Auswahl. Einige Formate erscheinen nur in Abhängigkeit von der aktuell in den Projekteigenschaften gewählten Projektart bzw. wenn das jeweilige Plugin installiert ist. (Export: Aufgrund der Schattendaten werden nicht immer alle Plugins angezeigt.)

Alle folgenden Optionen sind nur sichtbar wenn sie vom gewählten Format unterstützt werden:

#### Einzelne Checkboxes:

- Checksummen + Syncblöcke vorher temporär löschen [Nur Export]  
Entfernt die genannten Eigenschaften und stellt im Projekt die Originalwerte wieder her (nur für die Dauer des Exports)
- Als Zip-File komprimieren [Nur Export und wenn das Dateiformat nicht bereits komprimiert ist]
- Neue Version anlegen [Nur Import]  
Erzeugt beim Import eine neue Version (statt die aktuelle zu überschreiben)
- Die Datei darf nicht wieder zurück ins WinOLS importiert werden [Nur Export BxxToGo]  
Die erzeugte Datei kann nur im BdmToGo / BslToGo verwendet werden. Nicht im WinOLS. (Diese Option verändert nicht die programmierten Daten und bietet daher auch keinen Schutz vor einem Auslesen des modifizierten Steuergerätes. Um dies zu erreichen gibt es eine Option "BDM Ausleseschutz" im Dialog "Eigenschaften: Projekt". Sie platziert eine Markierung in den Daten und sorgt dafür, dass nur ein WinOLS was auf Ihre Kundennummer registriert ist, eine erneut ausgelesene Datei (die diese Markierung enthält) lesen darf.)
- Nur aktives Element exportieren [Nur Export Binär / Intel Hex / Motorola Hex wenn ein Element gewählt ist]  
Standardmäßig exportiert WinOLS immer das komplette Projekt. Bei manchen Dateiformaten können Sie den Export auf einzelne Elemente beschränken (sofern es Elemente gibt).
- Dateiversion [Nur Export ols]  
Hier können Sie aus Kompatibilitätsgründen ältere Versionen des ols-Dateiformats erzeugen. Diese enthalten dann evtl. nicht alle Daten.

**Daten kodieren & Leitungen vertauschen:** [Nur Binär / Intel Hex / Motorola Hex wenn verschlüsseln / vertauschen im Projekt konfiguriert ist]

Hier ist es möglich Daten und Leitungen gemäß zu verschlüsseln, genau wie es bei Verwendung des integrierten Eprommers passieren würde. Damit diese Option aktiv ist, muss eine Verschlüsselung im Hersteller-Menü ausgewählt sein und eine Schlüsseldatei eingestellt worden sein. Genauso kann eine SPI Verschlüsselung aktiviert werden, falls zuvor eine SPI Datei ausgewählt wurden.

Auf Wunsch kann ein beim Import / Export eine Vertauschung der Datenleitungen stattfinden, genau wie es bei Verwendung des integrierten Eprommers passieren würde. Damit diese Option aktiv ist, muss ein Hersteller selektiert sein und die Vertauschung für das Eprom aktiviert sein.

**Offset & Adressbereich:** [Nur Binär / Intel Hex / Motorola Hex]

Hier kann bei Intel-Hex und Motorola-Hex Dateien ein Offset für die Adressen in der Datei eingetragen werden. Außerdem kann ein Adressbereich konfiguriert werden, falls nicht die komplette Datei behandelt werden soll. Diese Option ist bei Import nur verfügbar wenn im Projekt bereits eine Version existiert. Beim Export ist sie immer verfügbar.

Für Intel-Hex und Motorola-Hex Dateien kann WinOLS das genaue Aussehen der importierten Datei imitieren. Das geht nur wenn die Datei aus dem gleichen Format

importiert wurde und ist hilfreich wenn ein Drittprogramm (innerhalb des Standards) ein ganz bestimmtes Format erfordert.

**Projektrechte:** [Nur olsx-export]

Erlaubt Ihnen die Projektrechte beim Export einzustellen um die Rechte nach dem Import einzuschränken.

**Passwort und Kundennummer:** [Nur olsx-Export]

Hiermit können Sie dafür sorgen dass man die Datei nur importieren kann wenn man das Passwort kennt und/oder ein WinOLS mit der passenden Kundennummer verwendet.

**Sicherheitsbereiche:** [Nur BdmToGo/BsIToGo-Export]

Sie können bis zu 3 Bereiche festlegen, die vor einem Programmiervorgang mit dem Steuergerät verglichen werden sollen. Dies dient zum einen dem Schutz vor der Verwendung eines falschen Steuergeräts, zum andern ist es auch ein Kopierschutz für Ihre Arbeit. Schließen Sie die VIN in diese Überprüfung ein, so kann die Datei nur in einem bestimmten Fahrzeug (und nicht in allen ähnlichen Fahrzeuge) verwendet werden. Es empfiehlt sich die Bereiche durch Kommentare im Projekt zu markieren. Verwenden Sie die Kommentarnamen "BDM1", "BDM2" oder "BDM3", dann erkennt WinOLS diese und trägt sie automatisch in diesem Dialog ein. Die Adresse werden in Hexadezimal-Schreibweise erwartet.

**Welche Elemente sollen programmiert werden?** [Nur BdmToGo/BsIToGo-Export]

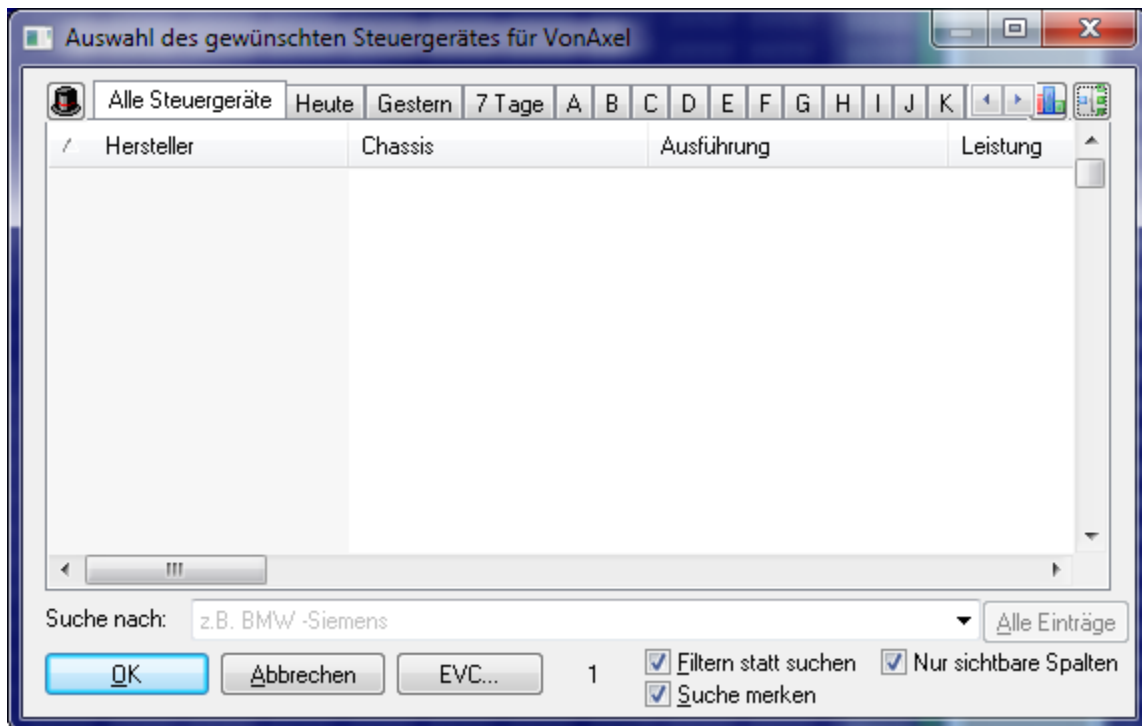
Hiermit können Sie wählen welche Elemente später programmiert werden sollen. Elemente die Änderungen gegenüber dem Original enthalten werden fett gedruckt dargestellt.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 4.2 Der Dialog Öffnen (Menü Projekt)



Dieser Dialog dient dem Suchen, Verwalten und Öffnen von Projekten. Er zeigt alle Projekte im aktuellen Ordner.

### **Mandanten:**

Sie können über die Hut-Ikone links oben den aktuellen Mandanten und damit Ordner wechseln. Alternativ können Sie "Alle Mandaten" wählen und damit die Daten aller eigenen Mandaten gleichzeitig anzeigen lassen.

Über das Mandanten-Menü erreichen Sie auch die Daten von Resellern. Sie können deren Projekte hier einsehen und direkt erwerben. Diese Funktion erfordert eine Internet-Verbindung.

Rechts von Hut-Icon zeigt ein Button den zuletzt genutzten Reseller an.

### **Spaltenauswahl:**

Direkt daneben kann WinOLS eine Auswahl für die aktuell gewählten Spalten anzeigen. (Dieses Feature muss erst in den Optionen aktiviert werden: Zahnrad-Icon in diesem Dialog.) Damit können Sie zwischen verschiedenen Spaltenkonfigurationen umschalten. Genau wie im Sitzungen-Menü können Sie die Menüeinträge verwalten mit: Shift=umbenennen, Strg=Aktuelle Konfiguration dort speichern, Shift+Strg: Vertauschen

### **Filter Tabs:**

Mit den Tabs am oberen Rand des Dialogs können Sie wahlweise Alle Projekte, nur

heute bearbeitete Projekte oder Projekte bei denen der Hersteller mit einem bestimmten Buchstaben anfängt anzeigen. Die Buchstaben können Sie auch mit den Tastaturkürzeln Strg+A bis Strg+Z aktivieren. Um auszuwählen, welche Tabs Sie wünschen, klicken Sie sie mit der rechten Maustaste an.

### Tab 'Gekauft / Eingeschränkt':

Durch diesen den Tab werden nur Projekte angezeigt die Sie von Resellern gekauft haben oder bei denen die Rechte eingeschränkt wurden. Aus technischen Gründen kann der 'Gekauft' Zustand erst seit Q2/2018 in den ols-Dateien gespeichert werden. Daher wird gleichzeitig ermittelt ob die Rechte bei dem Projekt eingeschränkt sind (was bei gekauften Projekten oft der Fall ist) und dies ebenfalls berücksichtigt.

### Farben / Formate:

Folgende Farben können (pro Zeile) in der Liste vorkommen:

- **Blau:** Diese Projektdatei ist derzeit gesperrt (evtl. auf einem anderen Computer geöffnet)
- **Rot:** Dieses Projekt ist derzeit auf diesem Computer geöffnet.
- **Grün:** Dieses Reseller-Projekt haben Sie bereits erworben. (Bei Reseller-Listen und bei eigenen Projekten die ab Q2/2018 gekauft wurden.)
- **Türkis:** Bei diesem Projekt sind die Projektrechte eingeschränkt.
- **Fett:** Bei der Verwendung der Funktion "ähnliche Projekte suchen" werden darüber hinaus "Stgnr. Stg." und "Softwarestand" fett gedruckt wenn sie mit dem aktuellen Projekt übereinstimmen.
- **grey:** Wenn Sie die Ansicht "Alle Reseller" verwenden, zeigt diese Farbe an, dass Sie derzeit kein Kunde bei diesem Reseller sind.

### Sidebars:

Mit den 3 Ikonen oben rechts können Sie:

- Statistiken darüber in welchem Zeitraum wie viele Projekte erzeugt/bearbeitet wurde. Diese Daten beziehen sich auf die aktuelle Selektion oder (falls es keine gibt) auf alle Projekte des aktiven Mandanten.
- Statistiken über die aktuelle Ansicht abrufen. Wenn Sie 2 oder mehr Projekte selektieren, dann wird die Statistik anhand der Selektion errechnet. Sie können dieses Feature gut mit Suchen und Sortieren kombinieren.
- Die im selektierten Projekt enthaltenen Versionen anzeigen lassen um so die Wahl zu erleichtern. Wenn Sie eine Version doppelklicken, dann wird sie direkt geöffnet (ohne den Dialog Öffnen: Version anzuzeigen).

### Suchfunktion:



Sie können einfach so Buchstaben eintippen um zu dem nächsten Eintrag zu springen der damit anfängt. Die Buchstaben sehen Sie im Kombinationsfeld (unten). Falls Sie das Kreuzfeld "Filtern statt suchen" aktivieren, werden nur Projekte angezeigt auf die das Suchkriterium zutrifft.

- -Negativ: Sie können Worten ein Minuszeichen voranstellen um Projekte die

dieses Wort enthalten aus dem Ergebnis ausschließen.

- "Genau so": Sie können Worte in Anführungszeichen setzen um nur Projekte zu suchen bei denen diese Worte genau so hintereinander in den Daten stehen (und nicht verteilt an mehreren Stellen).
- so, oderso: Trennen Sie Worte mit einem Schrägstrich (oder dem Wort "oder"), dann reicht es aus wenn eines der Worte aus dieser List gefunden wird

### **Kontextmenüs:**

Die Tabs und die Tabellenüberschriften haben jeweils ein eigenes Kontextmenü was durch anklicken mit der rechten Maustaste erreicht werden kann und Konfigurationsmöglichkeiten bietet. Auch durch das anklicken von einzelnen oder mehreren Projekten in der Liste erreichen Sie ein Kontextmenü. Hier stehen Ihnen u. a. Optionen zum bearbeiten, verschieben, versenden per E-Mail, dem Export der Liste als Text und dem Massenexport der Dateien zur Verfügung.

### **Projekte kopieren / verschieben:**

Sie können selektierte Projekte in der Liste rechtsklicken und so zu anderen Mandanten (oder beliebigen Ordnern) kopieren / verschieben. Direkt vor der Liste der Mandanten gibt es die "und dabei aktualisieren" Option. Ist sie angeschaltet, dann wird beim Kopieren / Verschieben direkt auch die Funktion "Projekte aktualisieren" mit den aktuell gespeicherten Einstellungen auf die Projekte angewendet. Unabhängig davon gibt es beim Kopieren die Menü-Option "Zum Reseller-Upload kopieren...". Hier ist der Zielordner schon vorgegeben, aber Sie erhalten im folgenden Dialog (der mit Shift auch übersprungen werden kann) weitere Optionen speziell für Reseller.

### **Excel export:** (Diese Funktion erfordert WinOLS 5.25 + FeatureUpdate)

Sie können eine Selektion als Exceldatei exportieren lassen und dann in Excel bearbeiten.

Wichtig: Wenn Sie die Änderungen später ins WinOLS importieren möchten, dann muss die Spalte "Dateiname" exportiert werden.

### **Excel import:** (Diese Funktion erfordert WinOLS 5.25 + FeatureUpdate)

Sie können die in Excel gemacht Änderungen auf die WinOLS-Projekte anwenden. Entweder per Rechtsklick in die Liste oder indem Sie die Excel-Datei in die Liste wichtig.

### **Hiernach suchen:** (Diese Funktion erfordert WinOLS 5.25 + FeatureUpdate)

Hiermit übertragen Sie den Wert der angeklickten Zellen in die Suchzeile des Dialogs. Statt der Kontextmenü-Funktion können Sie auch Alt+Mausklick verwenden.

Drücken Sie zusätzlich Strg und den Zellentext in die Suchzeilen hinzuzufügen.

Wenn Sie Shift zusätzlich drücken, wird dem Text ein Minuszeichen vorangestellt, so dass Sie diesen Text von der Suche ausschließen.

### **Wenn alle / einige Projekte fehlen:**

Hilfe

**Abkürzungen:**Symbolleiste: 

Tastatur: Strg+O / ö

Innerhalb des Dialogs:

Alle Mandanten Strg+Alt+A

Meine Reseller Strg+Alt+R

Alle Reseller Strg+Win+Alt+R

Buchstaben-Tab Strg+A bis Strg+Z

**4.2.1 Wenn alle / einige Projekte fehlen****Keine Panik**

WinOLS löscht keine Projekte (außer wenn Sie dies explizit befehlen).

**Wenn Sie selber unabsichtlich Projekte gelöscht haben**

WinOLS löscht Projekte in einen eigenen Papierkorb-Ordner und bewahrt sie für 30 Tage auf. Sie erreichen diesen Ordner durch einen Klick auf das Hut-Icon im Dialog Projekt Öffnen. Verschieben Sie das Projekt durch einen Rechtsklick in den gewünschten Ordner.

**Defekte / Fremde Projekte**

Projekte die zu Abstürzen führen werden automatisch in den Ordner CorruptFiles verschoben. Projekte die mit einem anderen Benutzerkonto gekauft wurden und daher nicht geöffnet werden können, werden in den Ordner ForeignFiles verschoben. Beides sind Unterordner des jeweiligen Mandanten-Ordners.

**Ist eine Suchfunktion aktiv?**

Bitte prüfen Sie, ob Sie gerade eine Suchfunktion verwenden:

- Karteireiter oben
- Suchzeile unten
- P-Icon unten (rot = aktiv)
- Spezialsuchen (Schwarzes Dreieck neben P-Icon unten)
- Nicht-Entwickler-Modus

**Nicht-Entwickler-Modus**

Es kann passieren, dass nicht alle Dateien angezeigt werden und die Titelzeile des Fensters den Text 'Nur fertige Projekte' enthält. In diesem Fall haben Sie den Nicht-Entwickler-Modus aktiviert. Als Folge können Sie nur fertige Projekte sehen / öffnen und Sie können Projekte nicht verändern. Wenn Sie den Entwickler-Modus aktivieren wollen, öffnen Sie das Konfigurationsmenü, gehen auf die Seite 'Sonstiges' und schalten den 'Nicht-Entwickler Modus' ab.

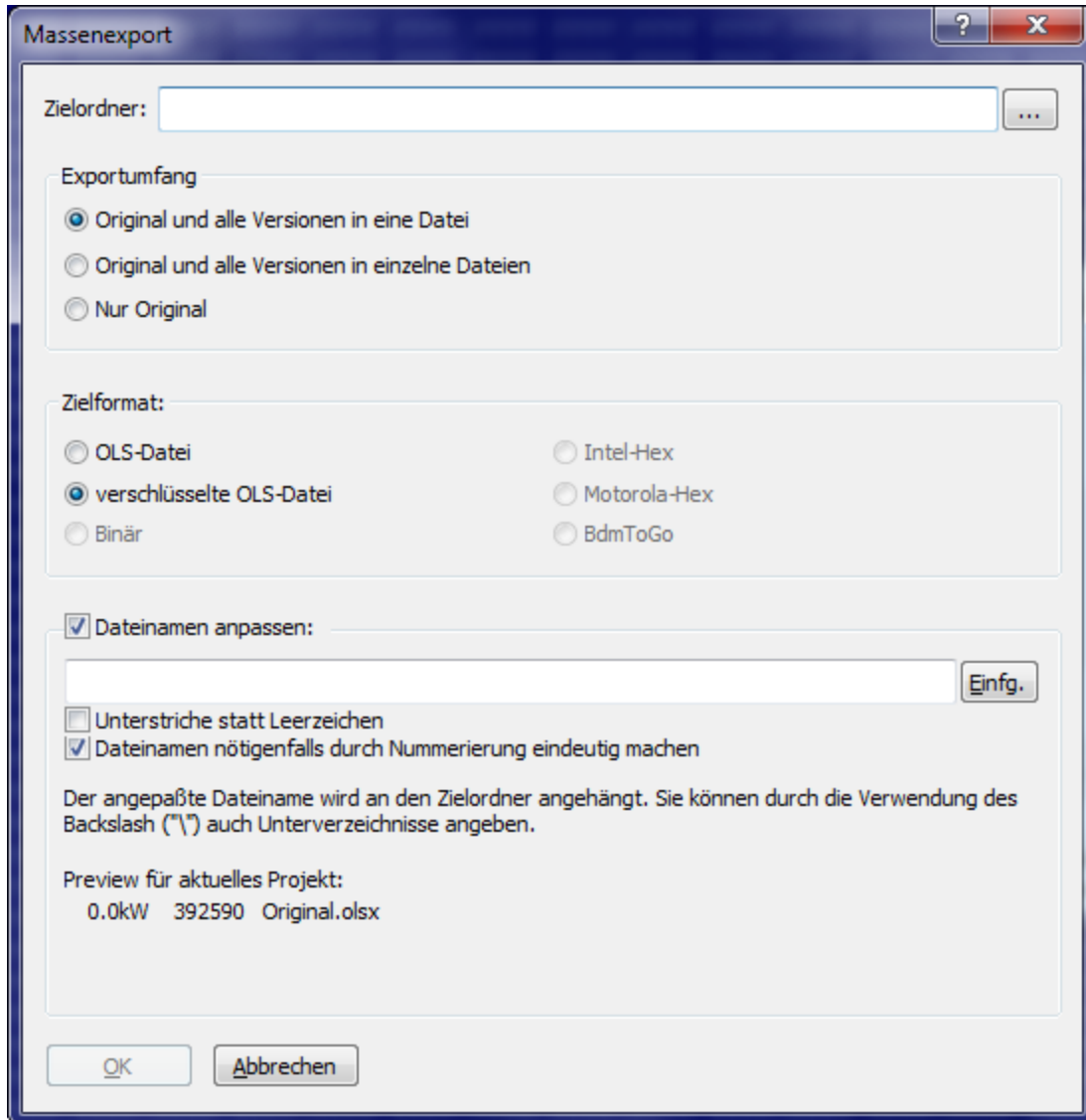
**Wenn alle Projekte fehlen**

Wahrscheinlich betrachten Sie gerade einfach den falschen Ordner.

- Wechseln Sie den Mandanten indem Sie auf das Hut-Icon klicken
- Wählen Sie im Konfigurationsdialog die richtigen Ordner mit ihrem .ols-Dateien als

Mandanten aus. Falls Sie nicht wissen wo Ihre Projekte gespeichert sind, klicken Sie im genannten Dialog auf [...] und lassen Sie WinOLS suchen.

#### 4.2.2 Der Dialog Massenexport (Kontextmenü)



Der Dialog Massenexport ist ein Unterdialog des Dialogs 'Projekt Öffnen' und wird durch dessen Kontextmenü erreicht. Er erlaubt den Export aller zuvor markierten Projekte. Hierbei kann gewählt werden welche Versionen exportiert werden sollen und in welchem Format dies geschehen soll.

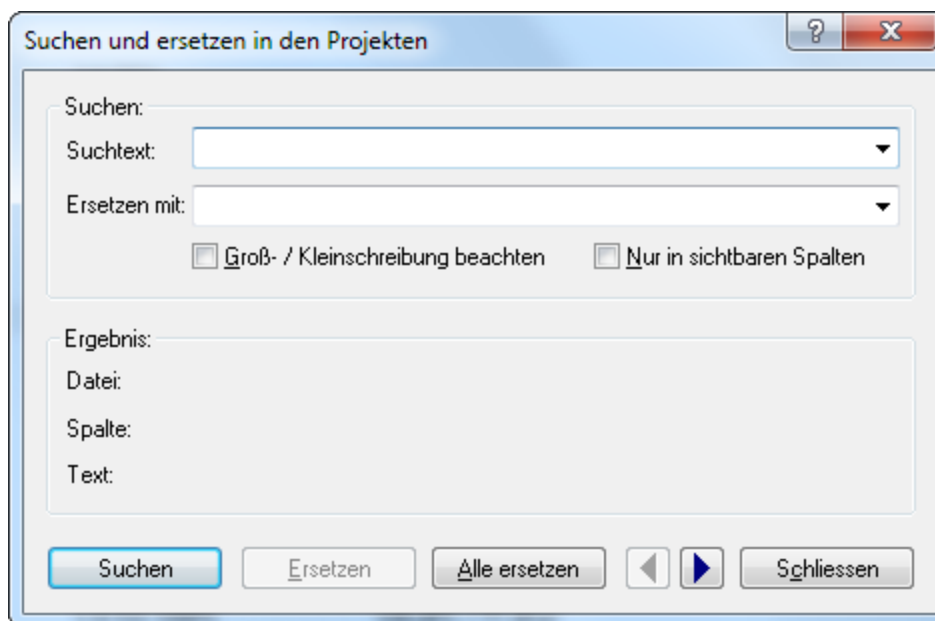
Für den Dateinamen können Sie ein eigenes Schema aus Vorlagen erstellen. Über den Einfügen-Button erreichen Sie alle verfügbaren Bausteine. Diese Schema kann auch einen Backslash ("\\") enthalten um so eine eigene Unterverzeichnisstruktur zu erstellen.



### Beispiele für "Dateinamen anpassen"

- %ECU.Producer%\%File.Filetitle%  
(Je nach Stg-Hersteller in einen Ordner. Alle Versionen in einer Datei)
- %Vehicle.Producer%\%Vehicle.Series%\%File.Filetitle%\_%More.Versionname%  
(Ordnerstruktur nach Fahrzeug. Je nach Versionsname in unterschiedliche Datei.)

#### 4.2.3 Der Dialog Suchen und ersetzen in Projekten (Kontextmenü)



Dieser Dialog dient dem Suchen und Ersetzen von Texten in den Eigenschaften aller selektierten Projekte. Änderungen werden erst durchgeführt, wenn Sie den Button 'Ersetzen' oder 'Alle Ersetzen' benutzen. Dies verändert dann die Projektdatei so dass der Suchtext ersetzt wird.

#### Hinweis:

Das Dialogfeld 'Alle Ersetzen' führt die Ersetzungsoperationen direkt für alle in Frage kommenden Projekte aus. Benutzen Sie sie mit Vorsicht, denn die Änderungen können nicht rückgängig gemacht werden..

#### Hinweis:

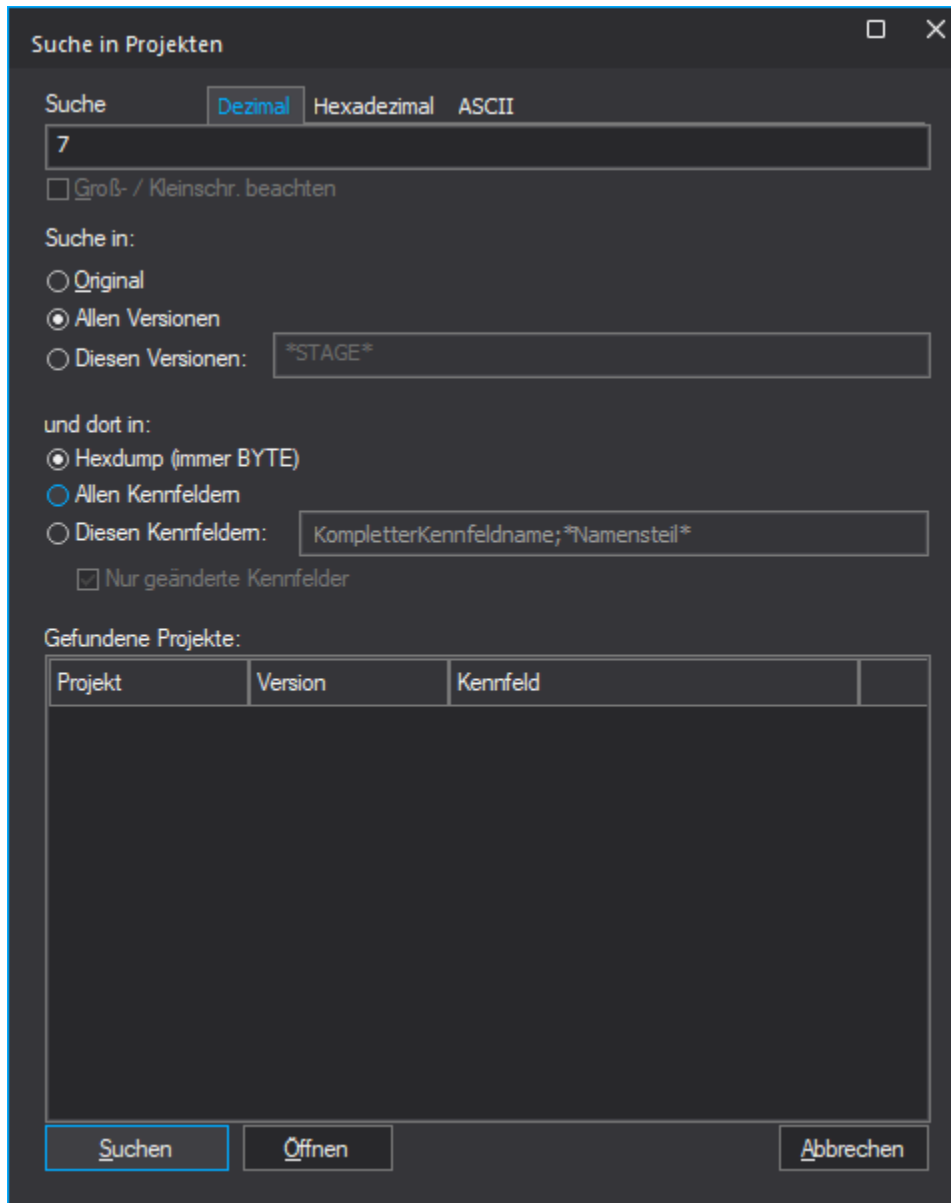
Dieser Dialog kann nur über das Kontextmenü im Dialog 'Öffnen (Menü Projekt)' erreicht werden.

#### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: -

#### 4.2.4 Der Dialog Suchen in Projekten (Kontextmenü)



Dieser Dialog dient dem Suchen von Projekten. Sie können sowohl nach bestimmten Hexdump/Kennfeld-Werten suchen, als auch nach bestimmten Kennfeldern, oder beides kombinieren.

##### Beispiele:

- Alle Projekte suchen die "AA BB CC" im Hexdump enthalten.
- Alle Projektversionen suchen, die ein Kennfeld mit dem Namensteil "Abc\*" enthalten, was Änderungen enthält.
- Alle Projektversionen suchen die den Namensteil "\*Stage\*" enthalten und ein Kennfeld mit dem Namensteil "Abc\*", was den Dezimalwert "1000" enthält.

**Tipp:**

Weil die Projekte für die Suche geöffnet werden müssen, ist diese Funktion relativ langsam. Wählen Sie als im Dialog 'Öffnen (Menü Projekt)' vorher nur die Projekte aus, wo die Suche sinnvoll ist.

**Hinweis:**

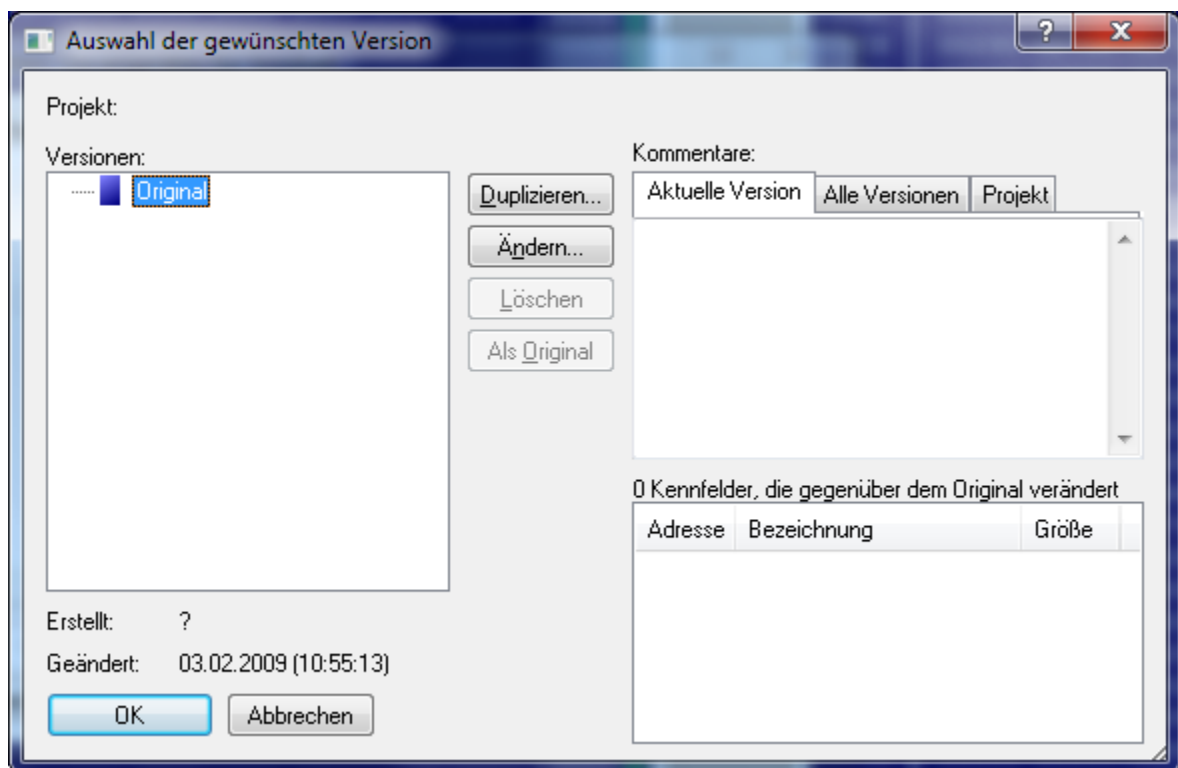
Dieser Dialog kann nur über das Kontextmenü im Dialog 'Öffnen (Menü Projekt)' erreicht werden.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

### 4.3 Der Dialog Öffnen: Version (Menü Projekt)



Dieser Dialog dient dem Auswählen und Verwalten von Versionen. Mit den gleichnamigen Buttons können Versionen dupliziert, in ihrer Beschreibung geändert oder gelöscht werden. Per Drag+Drop können Sie die Versionsordner für die Versionen ändern.

Versionen die bereits geöffnet sind, werden in der Liste **fett gedruckt**.

Mit dem Button 'Als Original' kann die selektierte Version zum Original gemacht werden. Als Folge beziehen sich alle Vergleiche dann auf diese Version. Die

ehemalige Originalversion wird nicht gelöscht, sie wird an die Stelle der selektierten Version gesetzt (Vertauschung). Diese Funktion vertauscht den Inhalt des Hexdumps, nicht aber die weiteren Versionsinformationen.

Der Button 'Tauschen' ist anklickbar, wenn Sie zwei Versionen selektieren (z.B. mit Strg+anklicken). Er vertauscht bei den beiden Selektionen Version sowohl den Inhalt des Hexdumps, als auch alle weiteren Versionsinformationen.

Außerdem können Sie Kommentare zu den Version und zu dem Projekt selber im oberen rechten Bereich des Dialogs betrachten und bearbeiten. Mit dem Karteneitern können Sie den Kommentar wählen, der derzeit dargestellt werden soll. Außerdem können Sie hiermit eine Zusammenfassung anzeigen, die allerdings nicht editiert werden kann.

Rechts unten wird eine Liste angezeigt. Sie enthält alle Kennfelder, die in dieser Version gegenüber der Originalversion geändert werden. Sie wird automatisch generiert und kann nicht verändert werden.

#### **Versionsordner:**

Standardmäßig werden Versionen einfach aufgelistet, aber Sie können auch Versionsordner verwenden um sie zu organisieren. Dies hat keinen Einfluss auf das Programmverhalten, sondern betrifft nur die Darstellung der Versionsliste.

Jede Version kann als Ordner dienen um anderen Version zu enthalten. Des Weiteren können auch abstrakte Ordner (die nur Ordner sind, aber keine Version) andere Versionen enthalten. Um die Versionsordner zu ändern, ziehen Sie einfach im Dialog Version öffnen eine Version an eine andere Stelle oder bearbeiten Sie die Eigenschaften der Version und ändern den Elternordner. Um eine Version wieder in die oberste Ebene zu bekommen, ziehen Sie sie einfach weit nach links.

Sie können den Versionsbaum mit den Tabs sortieren. Wenn Sie beim Klick die Taste Strg gedrückt halten, wird der Baum dabei nicht zu einer Liste abgeflacht.

#### **Abkürzungen:**

Symbolleiste: 

Tastatur: Strg+Shift+O / Ö

#### **Hinweis:**

Falls der Hotkey nicht funktioniert, dann wird er von einer Grafikkarten-Software reserviert. Test auf F12>Debug.

## **4.4 Der Befehl Schließen (Menü Projekt)**

Verwenden Sie diesen Befehl, um alle Fenster zu schließen, die das aktive Dokument enthalten. WinOLS schlägt Ihnen dabei vor, die Änderungen an Ihrem Dokument vor dem Schließen zu speichern. Falls Sie ein Dokument ohne zu

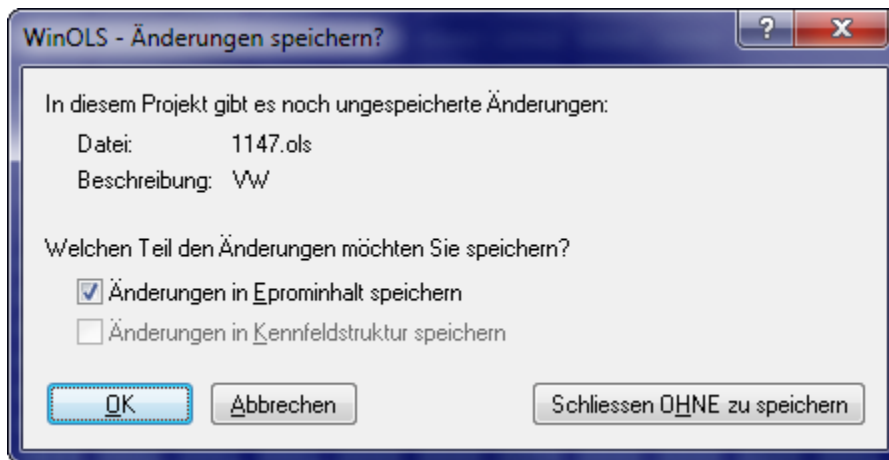
speichern schließen, gehen alle Änderungen verloren, die Sie seit dem letzten Speichern des Dokuments vorgenommen haben.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

#### 4.4.1 Der Dialog Änderungen Speichern (Menü Projekt)



Dieser Dialog wird angezeigt wenn Sie ein Projekt schließen und es noch ungespeicherte Änderungen gibt.

Mit den Kreuzfeldern können Sie einstellen welche Änderungen Sie speichern wollen. Sie können Änderungen in den Eprom-Daten unabhängig von Änderungen in der Kennfeldstruktur speichern. Die mit den Kreuzfeldern gemachten Einstellungen werden nur wirksam wenn Sie den Dialog mit 'Ok' bestätigen.

Wenn Sie den Dialog mit 'Abbrechen' verlassen, wird nichts gespeichert, aber das Projekt wird auch nicht geschlossen. Es gehen also keine Daten verloren.

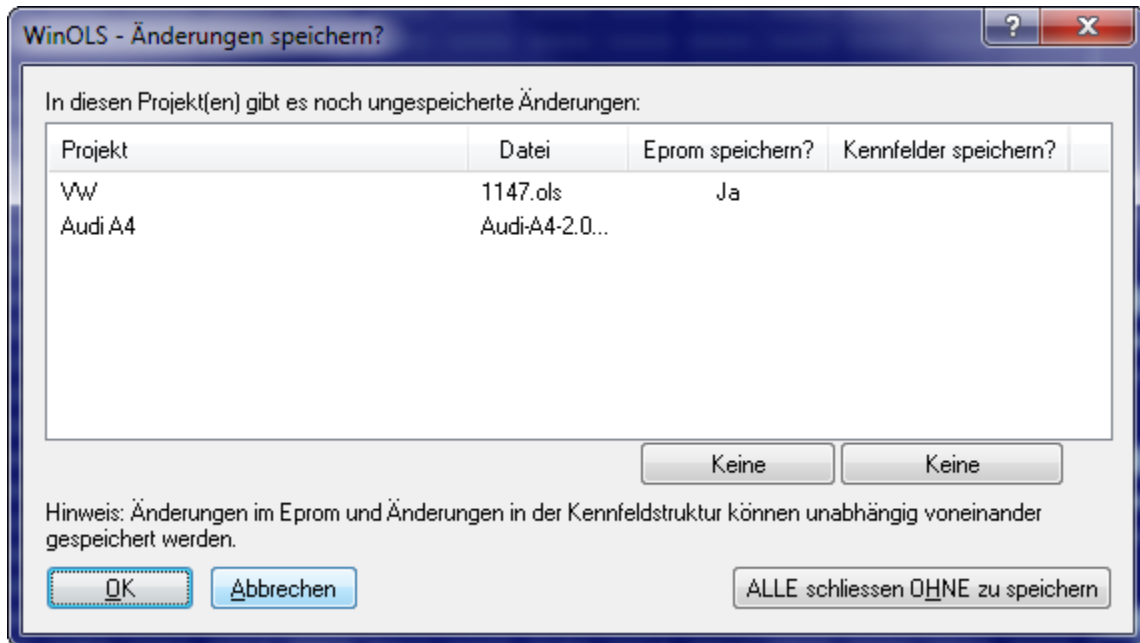
Mit dem Knopf 'Schliessen OHNE zu speichern' schließen sie (egal wie die Kreuzfelder eingestellt sind) das Projekt und verwerfen alle Änderungen.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

#### 4.4.2 Der Dialog Änderungen Speichern (Tabellenform) (Menü Projekt)



Dieser Dialog wird angezeigt wenn Sie WinOLS schließen und es noch ungespeicherte Änderungen in mindestens einem Projekt gibt.

Mit der Tabelle können Sie einstellen welche Änderungen Sie speichern wollen. Sie können Änderungen in den Eprom-Daten unabhängig von Änderungen in der Kennfeldstruktur speichern. Die mit den Kreuzfeldern gemachten Einstellungen werden nur wirksam wenn Sie den Dialog mit 'Ok' bestätigen. Um die Tabelle zu verändern, klicken Sie entweder auf die Knöpfe "alle" bzw. "keine" unter der jeweiligen Spalte. Oder Sie klicken direkt auf das Wort "Ja" oder "Nein".

Wenn Sie den Dialog mit 'Abbrechen' verlassen, wird nichts gespeichert, aber das Projekt wird auch nicht geschlossen. Es gehen also keine Daten verloren. WinOLS wird nicht beendet,

Mit dem Knopf 'ALLE schliessen OHNE zu speichern' schließen Sie (egal wie die Tabelle eingestellt ist) alle Projekte und verwerfen alle Änderungen. Es gibt keine weiteren Sicherheitsabfragen.

#### Abkürzungen:

Symbolleiste: -


Tastatur: -

#### 4.5 Der Befehl Speichern (Menü Projekt)

Verwenden Sie diesen Befehl, um die aktive Version des aktiven Projektes unter seinem momentanen Namen und Verzeichnis zu speichern.

Oftmals hat man mehrere Fenster für die aktuelle Version, geöffnet. Da nicht das Fenster, sondern die Version gespeichert wird, wirkt dieser Befehl effektiv für alle Fenster der Version.

#### Abkürzungen:

Symbolleiste:   
Tastatur: Strg+S

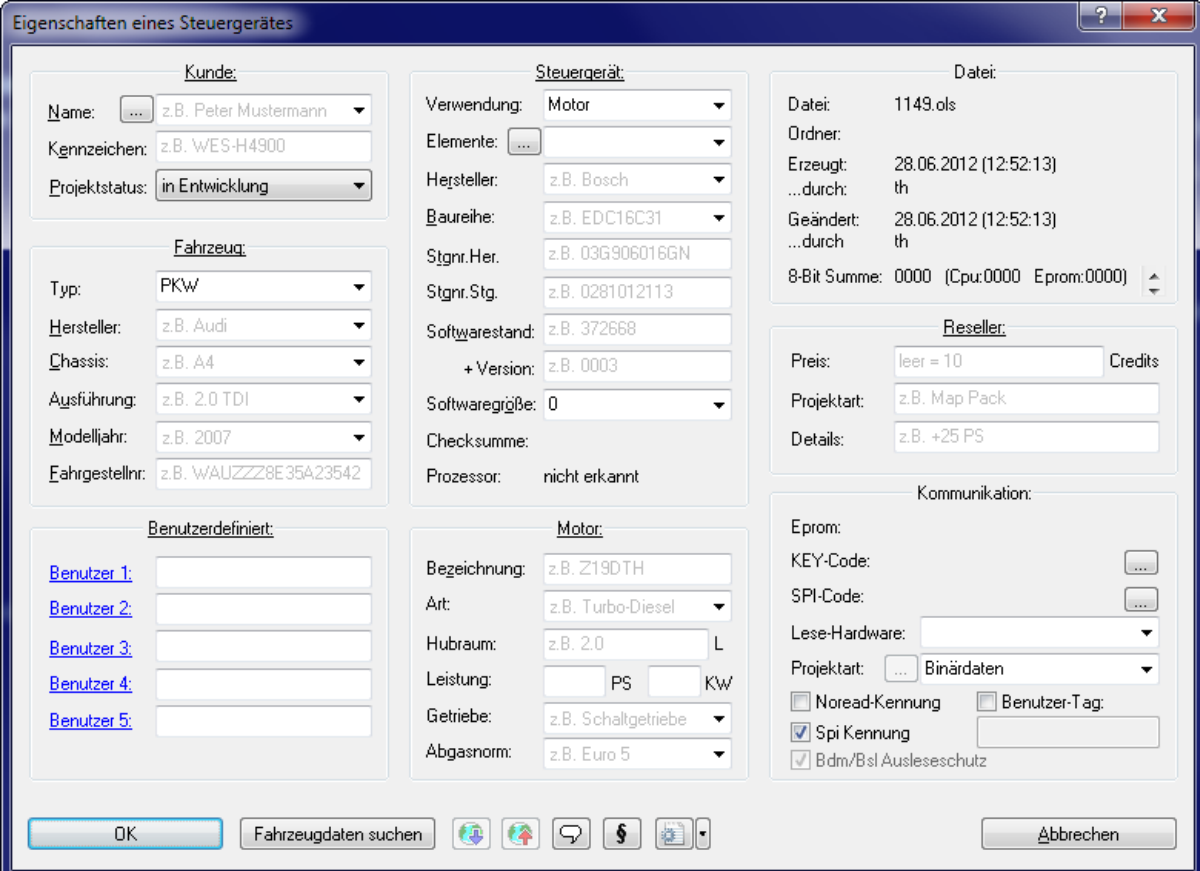
## 4.6 Der Befehl Alle Speichern (Menü Projekt)

Verwenden Sie diesen Befehl, um alle geöffneten Projektversionen zu speichern.

#### Abkürzungen:

Symbolleiste: -  
Tastatur: Strg+Shift+S

## 4.7 Der Dialog Eigenschaften: Projekt (Menü Projekt)



**Eigenschaften eines Steuergerätes**

**Kunde:**  
Name: z.B. Peter Mustermann  
Kennzeichen: z.B. WES-H4900  
Projektstatus: in Entwicklung

**Fahrzeug:**  
Typ: PKW  
Hersteller: z.B. Audi  
Chassis: z.B. A4  
Ausführung: z.B. 2.0 TDI  
Modelljahr: z.B. 2007  
Fahrgestellnr.: z.B. WAUZZZ8E35A23542

**Benutzerdefiniert:**  
Benutzer 1:  
Benutzer 2:  
Benutzer 3:  
Benutzer 4:  
Benutzer 5:

**Steuergerät:**  
Verwendung: Motor  
Elemente:  
Hersteller: z.B. Bosch  
Baureihe: z.B. EDC16C31  
Stgnr.Her.: z.B. 03G906016GN  
Stgnr.Stg.: z.B. 0281012113  
Softwarestand: z.B. 372668  
+Version: z.B. 0003  
Softwaregröße: 0  
Checksumme:  
Prozessor: nicht erkannt

**Motor:**  
Bezeichnung: z.B. Z19DTH  
Art: z.B. Turbo-Diesel  
Hubraum: z.B. 2.0 L  
Leistung: PS KW  
Getriebe: z.B. Schaltgetriebe  
Abgasnorm: z.B. Euro 5

**Datei:**  
Datei: 1149.ols  
Ordner:  
Erzeugt: 28.06.2012 (12:52:13)  
...durch: th  
Geändert: 28.06.2012 (12:52:13)  
...durch: th  
8-Bit Summe: 0000 (Cpu:0000 Eprom:0000)

**Reseller:**  
Preis: leer = 10 Credits  
Projektart: z.B. Map Pack  
Details: z.B. +25 PS

**Kommunikation:**  
Eprom:  
KEY-Code:  
SPI-Code:  
Lese-Hardware:  
Projektart: Binärdaten  
 Noread-Kennung  Benutzer-Tag:  
 Spi Kennung  
 Bdm/Bsl Ausleseschutz

OK Fahrzeugdaten suchen Abbrechen

In diesem Menü können die Eigenschaften des aktuellen Projektes editiert werden. Falls mehrere Versionen des aktuellen Projektes geöffnet sind, so wirken sich die Änderungen auf alle aus. Für eine gute Übersicht über Ihre Projekte ist es hilfreich diesen Dialog auszufüllen und dabei einheitliche Bezeichnungen zu verwenden. WinOLS hilft ihnen dabei indem es diverse übliche Fehlschreibweisen automatisch korrigiert. Sie können Sie unter "Sonstiges > Konfiguration > Automatisch" einstellen.

Ein Klick auf den Hyperlink 'Kunde', 'Fahrzeug', etc zeigt die Eigenschaften der anderen, aktuell geöffneten Projekte in Form eines Menüs. Klicken Sie einfach eine Zeile des Menüs an, wenn Sie diese Werte übernehmen wollen.

**Kunde:**

Tragen Sie hier die Kundendaten zu Ihrer eigenen Information ein. Diese Daten können in Berichten verwendet werden. Mit der Schaltfläche [...] können Sie den Dialog Kundenliste erreichen. Wenn Sie als Projektstatus "In Entwicklung" verwenden, dann wird das Projekt von WinOLS Anwendern versteckt bei denen der "nicht-Entwickler" Modus aktiviert ist. Markieren Sie das Projekt als "Master" um es mit hoher Relevanz im Dialog "Ähnliches importieren" listen zu lassen.

**Fahrzeug:**

Die Felder 'Type', 'Hersteller', 'Chassis', 'Ausführung' und 'Modelljahr' können sehr bequem mit der Maus ausgefüllt werden. Klicken Sie dazu (im obersten Feld) auf den Pfeil um eine Liste zu erhalten. Sobald Sie eine Wahl getroffen haben, werden in den weiteren Drop-Down Listen nur dazu passende Daten angezeigt.

**Benutzerdefiniert:**

Links unten im Dialog befinden sich 5 Felder die Sie für eigene Zwecke frei verwenden können. Durch einen Klick auf den blau unterstrichenen Text können Sie eine Bezeichnung für das jeweilige Feld festlegen. (Die 5 Feldnamen sind für alle Projekte identisch.)

**Steuergerät:**

Mit der Auswahl 'Elemente' legen Sie das derzeit aktive Element fest. Mit dem Button '...' direkt daneben gelangen Sie in einen Unterdiallog mit dem Sie die im Projekt vorhandenen Elemente konfigurieren können.

Das Feld 'Hersteller' ist wichtig für die automatische Kennfeldsuche. Ein falscher Wert (oder gar keiner) kann die Anzahl der gefundenen Kennfelder stark reduzieren, da WinOLS Hersteller-spezifische Verfahren verwendet.

Mit dem Feld 'Softwaregröße' sehen Sie nicht nur die aktuelle Größe, sondern können diese auch ändern. Bitte beachten Sie, dass dies alle Versionen des aktuellen Projektes beeinflusst und nicht rückgängig gemacht werden kann. Wenn Sie das Projekt kleiner als bisher machen, gehen Daten unwiederbringlich verloren.

**Kommunikation:**



Mit dem Feld 'Lese-Hardware' können Sie die Art des Projektes festlegen. Dies beeinflusst, welche Export- und Hardwarefunktionen für dieses Projekt zur Verfügung stehen. Wenn Sie BDM, BSL oder Eprom als Projektart wählen, dann können Sie mit dem Button '...' Details abrufen.

Das Feld 'Projektart' hilft Ihnen die Art des Inhalts zu speichern:

- Komplette Binärdatei => Der Dump enthält den kompletten Inhalt der Hardware
- Partiiell (Nur Kennfeldbereich) => Der Dump enthält nur die Kennfelder. Der Rest ist abgeschnitten.
- Partiiell (Volle Länge) => Der Dump enthält nur die Kennfelder. Der Rest leer (normalerweise FF oder 00).

Durch die 4 Kreuzfelder können Sie 4 verschiedene 'Tags' in die Hexdump Daten des Projekts einbauen lassen. Dies erfordert, dass entweder eine Checksumme verwendet wird oder manuell ein Tag-Patchblock im Checksummendialog (Erweiterter Modus) eingefügt wurde. 'Noread' ist ein allgemeiner Schutz der auch von anderen Herstellern unterstützt wird und vor dem Auslesen der programmierten Daten durch die Konkurrenz schützt (verschlüsselte Variante). Das Feld 'Bdm/BSL-Ausleseschutz' funktioniert ähnlich, erlaubt aber das erneute Auslesen durch ein WinOLS mit Ihrer Kundennummer.

#### **Buttons (von links nach rechts):**

- OK
- Fahrzeugdaten suchen: Hiermit können Sie verschiedene, eher technisch orientierte Informationen automatisch erkennen. Sie können WinOLS unter " Sonstiges > Konfiguration > Automatisch" auch so konfigurieren, dass dies bei neuen Projekten automatisch gemacht werden. Der Button ist rot, falls ein Klick neue Daten ergeben wird.
- Online suchen: Hiermit können Sie viel Arbeit beim Ausfüllen des Formulars sparen. Dazu werden einige Charakteristiken des Projektes an eine Internet Datenbank übertragen. Binnen Sekunden erhalten Sie eine Ergebnisliste mit passenden Modellen mit der Sie das Formular dann mit einem Mausklick ausfüllen können.
- Online speichern: Manchmal kann es passieren, dass ein Modell noch nicht in der Datenbank ist und Sie das Formular dann manuell ausfüllen müssen. Mit dieser Option können Sie das Modell dann in der Datenbank speichern. Wenn Sie demnächst ähnliche Modelle haben, dann werden auch diese automatisch erkannt.
- Projektkommentar: Erlaubt die Eingabe eines Kommentars für das Projekt und das Verknüpfen von Dateien.
- Rechte: Hier können Rechte für diese Datei deaktivieren. Dies ist für Reseller interessant.
- ini-Dateien: Hiermit wird eine ini-Datei exportiert die die Projekteigenschaften enthält. Sie kann dann in andere WinOLS-Projekte reingezogen werden um die Daten zu übernehmen. Mit dem Dropdown-Menü können Sie ini/ifo-Dateien hier

importieren oder die gesamten Projektdaten aus einem anderen, offenen Projekt übernehmen.

- Abbrechen

**Roter Felder:**

Wenn Sie Reseller sind und das Projekt in ihrem Reseller-Upload-Ordner liegt, können einige Felder im Dialog **rot hinterlegt** sein. Dies sind Pflichtfelder die für einen Upload ausgefüllt sein müssen. Sie werden in diesem Fall rot markiert, wenn sie leer sind.

**Schreibschutz:**

Projekte können gegen Veränderungen geschützt werden. Dann sehen Sie im Fensterrahmen den Text "Nur lesen". Folgende Bedingungen können dazu führen:

- Nicht-Entwickler-Modus (Konfiguration > Sonstiges)
- Projektstatus Fertig entwickelt, Fertig+Master oder Bereit für Reseller
- Projekt-Icon "Vorhängeschloss"
- Unregistriertes WinOLS

**Hinweis:**

Sowohl die Funktion 'Online suchen', als auch 'Online speichern' übertragen nur einzelne Charakteristiken an die Internet Datenbank. Das Projekt an sich und Ihre Änderungen werden nicht übertragen und bleiben alleine auf Ihrer Festplatte.

**Hinweis:**

Sie können die Eigenschaftsfelder des Projektes auch mit Werten füllen indem Sie Byteshooter ifo-Dateien oder WinOLS ini-Dateien in das Projekt ziehen. Alternativ reicht es aus wenn beim Import eine solche Datei im gleichen Ordner und unter dem gleichen Namen (bis auf den Suffix) existiert.

**Siehe auch:**

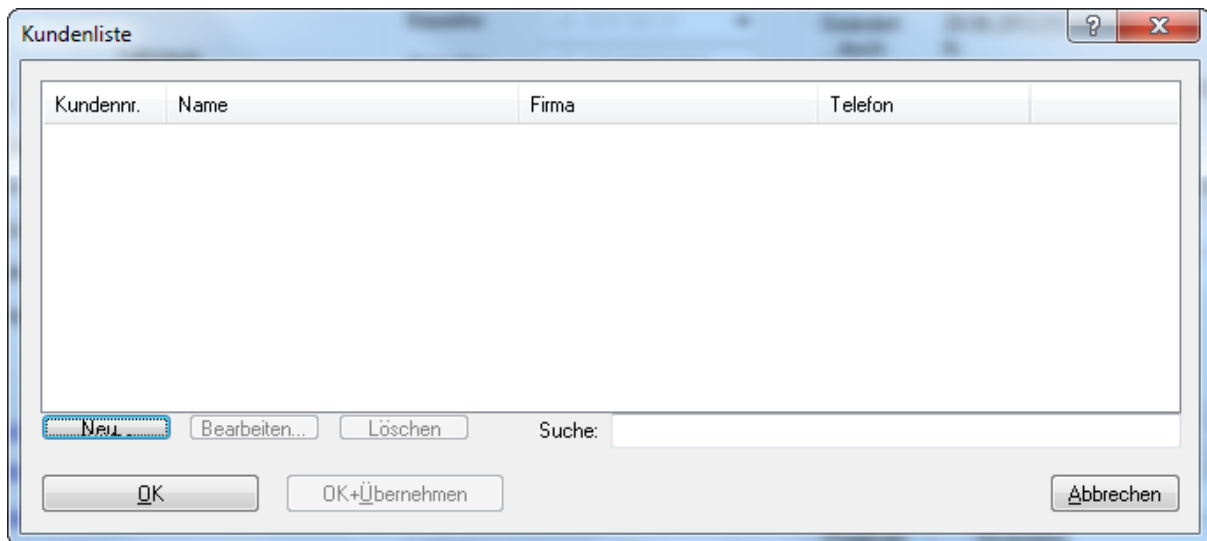
- Schattendaten

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: 

Tastatur: Strg+Alt+Eingabe

### 4.7.1 Der Dialog Kundenliste



Sie können diesen Dialog aus dem Dialog "Eigenschaften: Projekt". Dieser Dialog erlaubt es Ihnen eine Liste aller Kunden zu verwalten und durch den vorherigen Dialog über den Namen den passenden Eintrag zu erreichen.

Sie können die Kunden einzeln anlegen, bearbeiten oder löschen. Die Liste wird unabhängig vom aktuellen Projekt gespeichert. Verwenden Sie den Knopf "OK+Übernehmen" um den aktuell selektierten Eintrag in den Dialog "Eigenschaften: Projekt" zu übernehmen.

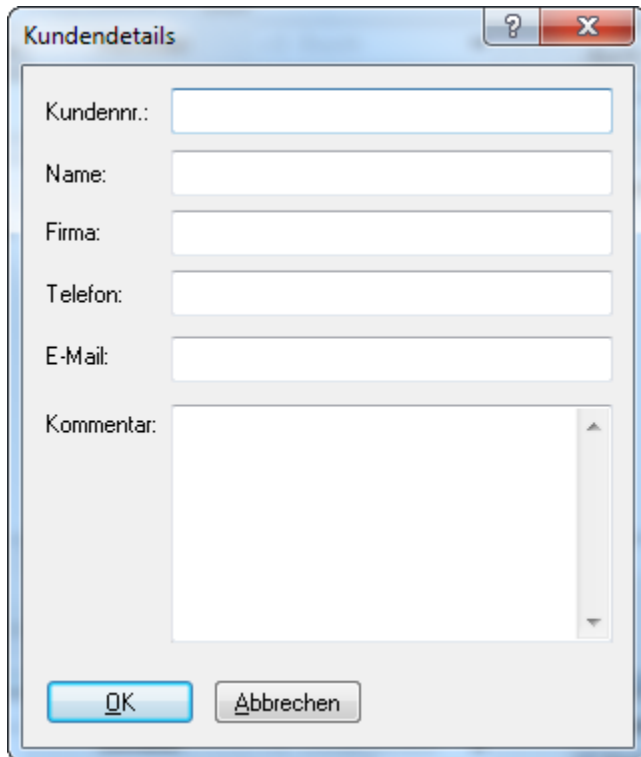
Standardmäßig speichert WinOLS alle Daten aus dieser Liste in der WinOLS Konfigurationsdatei. Sie können dies unter "Sonstiges > Konfiguration > Pfade" ändern. Dort kann eine CSV-Datei angegeben werden die diese Daten enthält. Die CSV-Datei kann auf einem Netzwerkpfad gespeichert werden und von mehreren WinOLS Instanzen geteilt werden.

#### **Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 4.7.2 Der Dialog Kundendetails



Sie können diesen Dialog aus dem Dialog "Kundenliste" erreichen. Dieser Dialog erlaubt es für einen einzelnen Kunden aus der Liste die Daten einzusehen und zu verändern.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 4.7.3 WinOLS ini Dateien

Sie können ini-Dateien dazu benutzen um Beschreibungen von WinOLS Projekten zu speichern. Ziehen Sie eine solche Datei in ein WinOLS-Projekt um die Beschreibungen aus der Datei auf das Projekt anzuwenden. Sie können ini-Datei bequem mit ini4WinOLS erzeugen.

WinOLS ini-Dateien sind normale Textdateien deren Name auf ".ini" endet und folgenden Aufbau haben:

```
[WinOLS]
ClientName           = ...
ClientNumber        = ...
ClientLicenceplace  = ...
Userdef1             = ...
Userdef2            = ...
Userdef3            = ...
```

```
Userdef4           = ...
Userdef5           = ...
VehicleType        = ...
VehicleProducer    = ...
VehicleSeries      = ...
VehicleBuild       = ...
VehicleModel       = ...
VehicleCharacteristic = ...
VehicleModelyear   = ...
VehicleVIN         = ...
EcuUse             = ...
EcuProducer        = ...
EcuBuild           = ...
EcuProdNr         = ...
EcuStgNr          = ...
EcuSoftwareversion = ...
EcuSoftwareversionVersion = ...
EngineName         = ...
EngineProducer     = ...
EngineType         = ...
EngineDisplacement = ...
EngineTransmission = ...
EngineEmissionStandard = ...
EngineMaxTorque    = ...
OutputPS           = ...
OutputKW           = ...
ResellerProjectDetails = ...
ResellerProjectType = ...
ResellerCredits    = ...
ReadingHardware    = ...
ProjectType        = ...
Comment1           = ...
Comment2           = ...
...
```

// Versionseigenschaften ändern:

```
VersionComment     = ...
VersionResellerCredits = ...
```

// Nur beim Import zusammen mit einer Datei: Den Ziel-Mandanten-Ordner setzen:

```
Client             = ...
```

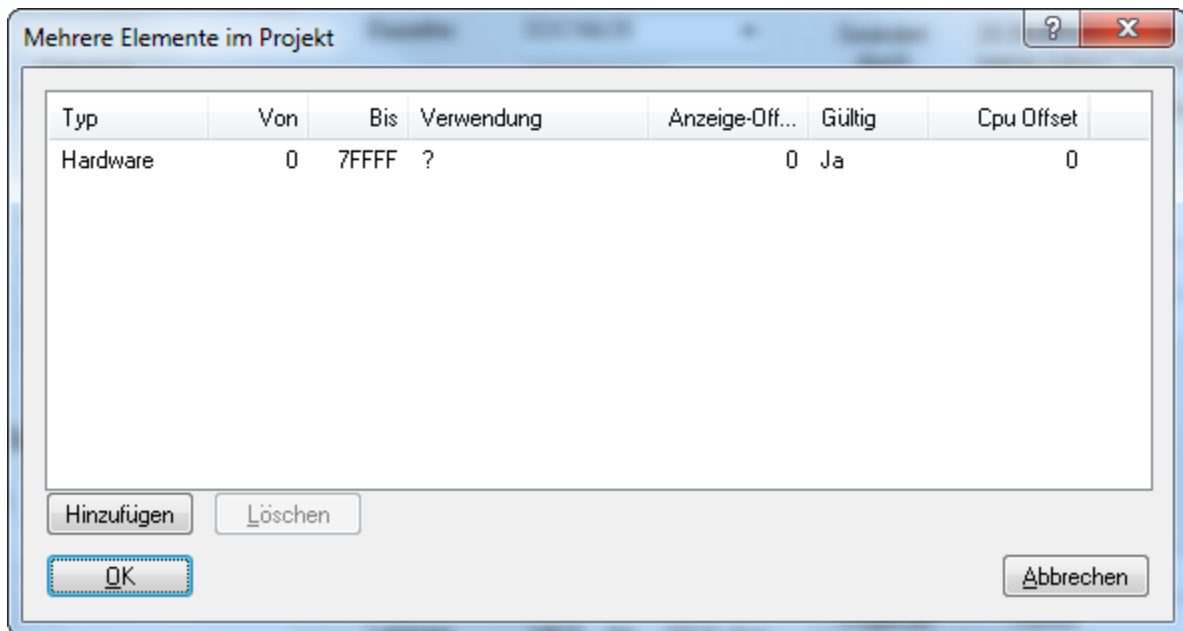
Umlaute und Internationale Zeichen: Speichern Sie die Datei im Format "Ansi" oder "UTF-8 mit BOM".

Alle Zeilen außer der [WinOLS] Zeile sind optional. Anstatt von "..." braucht nur der gewünschte Text eingetragen werden.

Das Feld "VehicleSeries" wurde früher "VehicleChassis" genannt. Der alte Name

kann noch immer verwendet werden.

#### 4.7.4 Der Dialog Mehrere Elemente im Projekt



Mit diesem Dialog können Sie die Elemente (physikalische Speicherbausteine oder logische Bereiche darin) im Projekt definieren. Intern speichert WinOLS alle Elemente in einem einzigen großen Datenblock (sichtbar als "<Alle Elemente>"). Hier legen Sie für die Elemente fest wo sie innerhalb dieses Datenblocks liegen.

##### **Hardware/Virtuell:**

Hardware-Elemente bilden physikalische Speicherbausteine ab. Jedes Projekt muss zumindest ein Hardware-Element haben. Virtuelle Elemente werden vom OLS1xxx Importern und/oder Checksummen erzeugt und kennzeichnen Bereiche innerhalb von Hardware-Elementen.

##### **Adressen:**

Für jedes Element müssen Sie eine Anfangs- und Endadresse festlegen (Hexadezimal). Als "Verwendung" stehen mehrere Standardtexte zur Auswahl, damit die WinOLS Funktion das Element korrekt behandeln können. Der "Anzeige-Offset" ist die Adresse die für den ersten Wert des Hexdumps angezeigt wird. Dieser Wert kann größer sein als die Projektgröße.

##### **Weitere Spalten:**

Die Spalten "Typ" und "Gültig" werden i.d.R. nur von Checksummen verwendet.

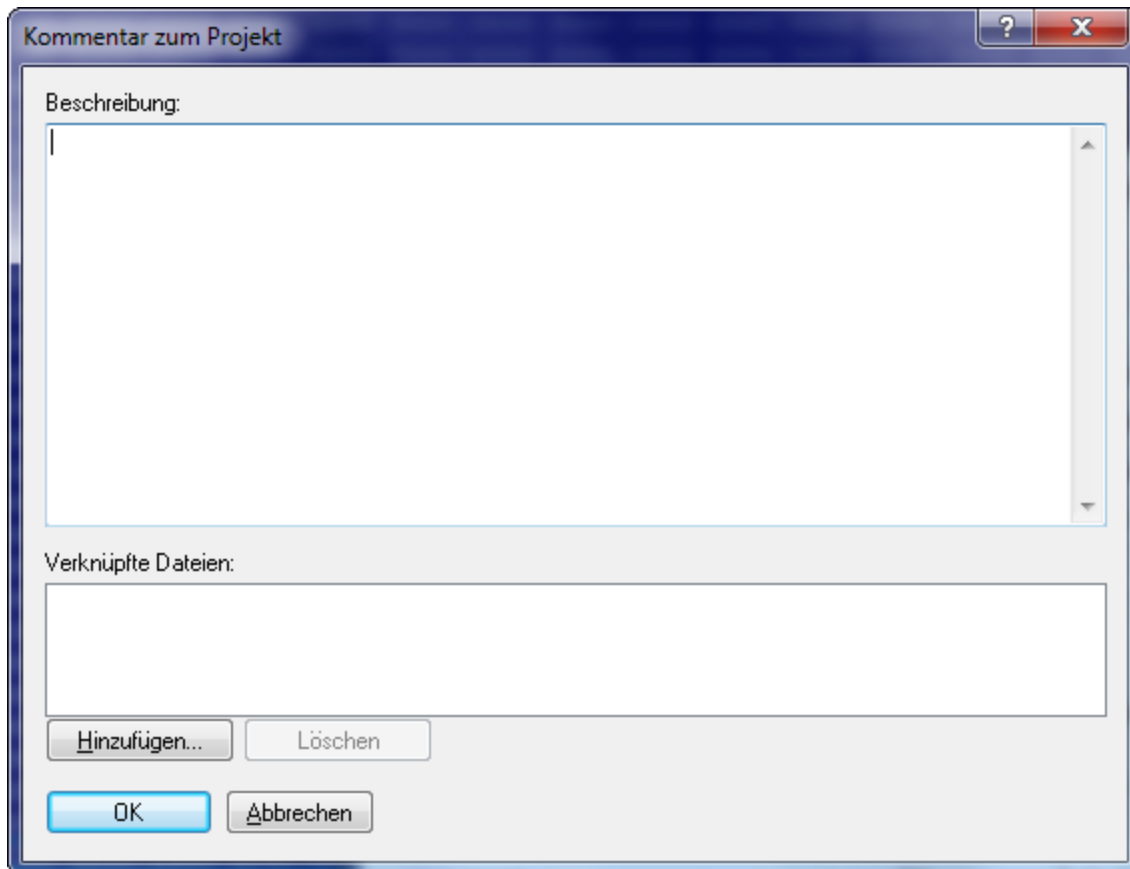
##### **Siehe auch:**

Überblick Elemente

##### **Abkürzungen:**

Symbolleiste: -  
Tastatur: -

#### 4.7.5 Der Dialog Kommentar zum Projekt



In diesem Menü können Sie einen beliebigen Kommentar zum aktuellen Projekt eingeben. WinOLS fügt hier automatisch Informationen hinzu, wenn eine Datei importiert wird.

Das Feld "Verknüpfte Dateien" kann eine Liste von Dateien speichern die für das Projekt relevant sind. Die Dateien werden von WinOLS nicht verwendet, sondern sind nur für Ihre Information. Das Projekt speichert nur die Referenz auf die Datei und nicht die Datei selbst. Um Dateien zur Liste hinzuzufügen verwenden Sie den Button "Hinzufügen" oder ziehen Sie Dateien in das Feld. Mit einem Doppelklick können Sie Dateien in der Liste öffnen. Falls Sie die Datei lieber in Relation mit der aktuellen Version referenzieren möchten, dann verwenden Sie den Dialog "Eigenschaften der Version".

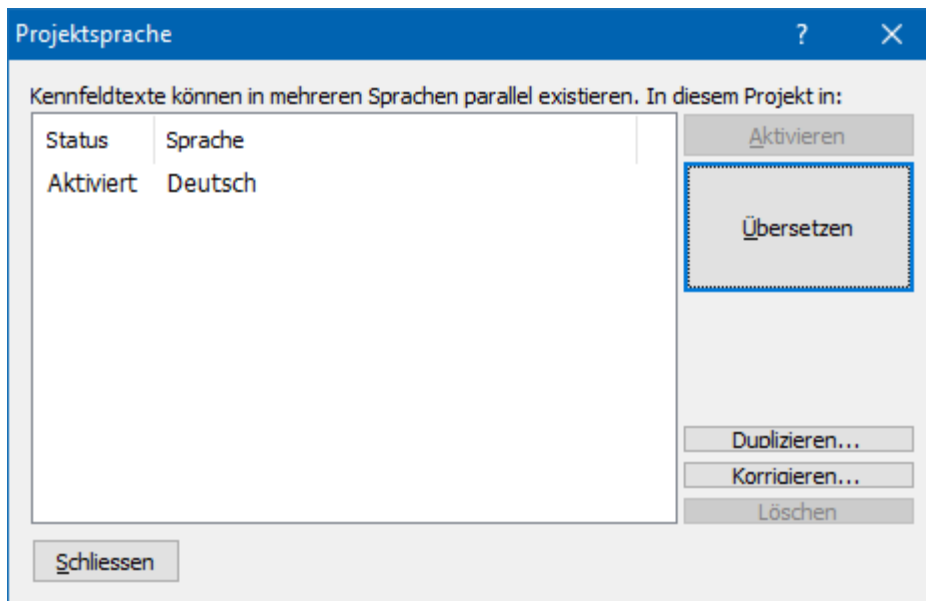
Dateien können auch automatisch im Autodiscover-Pfad gefunden werden. Diese können dann nicht gelöscht werden.

Wenn Sie diesen Dialog über 'Eigenschaften: Projekt' öffnen, ist er modal. Wenn Sie diesen Dialog über den Eintrag im Fenster-Menü öffnen, ist ein 'fliegender' Dialog. Alle fliegenden Dialoge können mit der Tab-Taste ein- und ausgeschaltet werden.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

**4.7.6 Der Dialog Projektsprache**

Kennfelder haben im WinOLS diverse Beschreibungsfelder. Deren Texte können dabei nicht nur in einer Sprache hinterlegt werden, sondern in mehreren. Dabei ist immer nur eine Sprache aktiv und somit in denen Dialogen sichtbar.

Sie können die Sprachen in diesem Unterdialog der Projekteigenschaften verwalten. Falls die derzeitigen Texte mit einer falschen Sprache bezeichnet werden, können Sie dies hier *korrigieren*. Wenn Sie manuell eine neue Sprache hinzufügen, (durch *Duplizieren*) beginnt diese standardmäßig als Kopie der zuvor aktiven Sprache. Jetzt können Sie Texte in den Kennfeldeigenschaften ganz normal ändern. Und nachträglich die aktive Sprache ändern. Das geht sowohl in den Projekteigenschaften als auch im Menü des Sidebars. Im Tooltip des Kennfeldes sehen Sie immer alle Sprachen.

Wenn Sie das Plugin OLS540 lizenziert haben, können Sie alle Texte automatisch von Deutsch nach Englisch *übersetzen* lassen oder eigene Übersetzungstabellen für andere Sprachen definieren.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -



Tastatur: -

## 4.8 Der Dialog Eigenschaften: Version (Menü Projekt)

Eigenschaften der Version

Name: Original

Ordner:

Bdm/Bsl-Details

Leistung: PS KW Signatur:

Max. Drehmom. Nm 8 Bit Summe Version: 6233 (25139)

CVN: 8 Bit Summe Original: 6233 (25139)

Status: kein Status

Preis: leer = nicht kaufbar Credits (für Reseller)

Beschreibung:

Dateien:  Vorschau

Hinzufügen... Löschen Ansehen Speichern als...

OK Abbrechen

In diesem Menü können die Eigenschaften der aktuellen Version des Projektes editiert werden.

Name	Ein Titel, der auch in der Auswahlliste beim Öffnen eines Projektes angezeigt wird. Öffnen Sie ComboBox um die Namen anderer offener Projekte zu sehen oder eine, feste Namensliste auszuwählen. Die Namensliste ist eine Textdatei die Sie erzeugen müssen, mit einem Namen pro Zeile. Sie kann die üblichen Platzhalter wie %Kunde.Kennzeichen% enthalten.
Ordner	In diesem Versionsordner liegt die Version. (Darf leer sein)
Status	Ein beschreibender Zustand für die Versions. Von WinOLS beachtet werden nur die AutoImport/AutoExport/AutoUpdate Zustände.

Preis	Nur für Reseller: Wenn Sie diese Version einzeln verkaufen möchten, können Sie hier einen Preis eintragen. Mehr dazu unter Reseller.
Beschreibung	Ein beliebiger Beschreibungstext
Verknüpfte Dateien	Dieses Feld kann eine Liste von Dateien speichern die für die aktuelle Version relevant sind. Die Dateien werden von WinOLS nicht verwendet, sondern sind nur für Ihre Information. Das Projekt speichert nur die Referenz auf die Datei und nicht die Datei selbst. Um Dateien zur Liste hinzuzufügen verwenden Sie den Button "Hinzufügen" oder ziehen Sie Dateien in das Feld. Mit einem Doppelklick können Sie Dateien in der Liste öffnen. Falls Sie die Datei lieber in Relation mit dem Projekt an sich referenzieren möchten, dann verwenden Sie den Button "Kommentar" in den Projekteigenschaften. Dateien können auch automatisch im Autodiscover-Pfad gefunden werden. Diese können dann nicht gelöscht werden.
Signatur	Wenn das Projekt mit einem Text signiert wurde (mit der Hexdump signieren Funktion) dann wird der Text hier angezeigt
8 Bit Summe	Hier wird die 8 Bit Summen des Originals und der Version angezeigt

#### Abkürzungen:

Symbolleiste:   
Tastatur: Shift+Alt+Eingabe

## 4.9 Der Befehl Ähnliche Projekte suchen (Menü Projekt)

Verwenden Sie diesen Befehl, um Projekte auf der Festplatte zu suchen, die in ihren Daten dem aktiven Projekt ähnlich sind. Das Ergebnis der Suche wird im bekannten 'Öffnen' Dialog angezeigt.

Die Liste zeigt dabei alle Projekte die:

- insgesamt sehr ähnlich sind. (Das Limit dafür kann mit der ComboBox rechts-oben festgelegt werden.)
- die gleichen Werte für Software, StgNrStg oder StgNrHer haben. (Diese werden kann fettgedruckt dargestellt)
- nur ein Hardware-Element oder der Datenbereich sehr ähnlich sind. (Dann kann man die Kennfelder / Werte übertragen)

#### Hinweis 1:

Die Ergebnisse zeigen nur Daten vom aktuell aktiven Mandanten.

**Hinweis 2:**

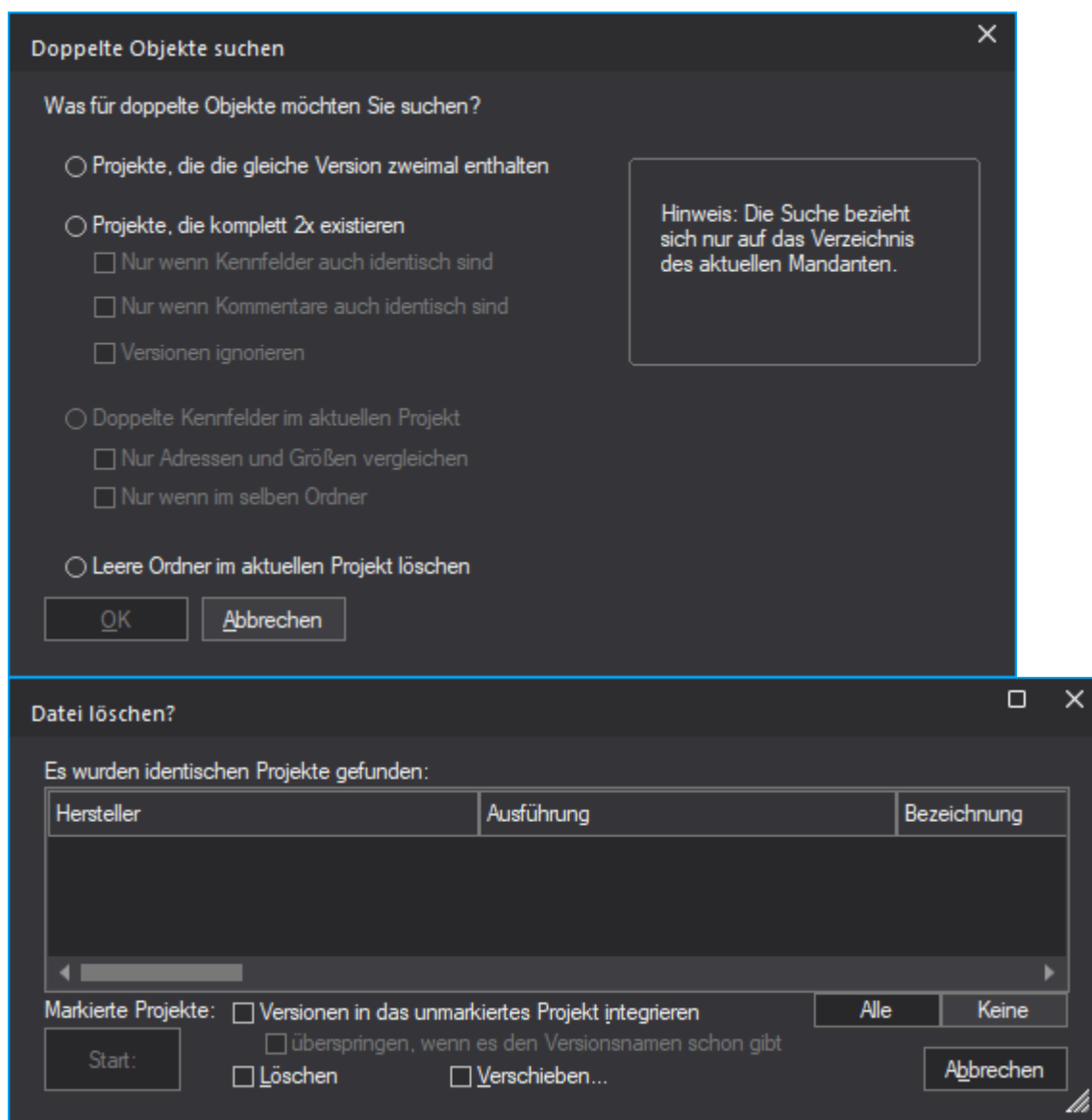
Sie können an dieser Stelle wie übliche auch Reseller aktivieren.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:-

Tastatur: Strg+Alt+O

## 4.10 Das Kommando Doppelte Objekte suchen (Menü Projekt)



Mit diesem Kommando werden alle Projekte des aktuellen Mandanten durchsucht

und es wird geprüft ob es Projekte gibt die dieselbe Version zweimal enthalten / Projekte gibt die identisch sind. Wenn so ein Projekt gefunden wird, fragt WinOLS ob es eine der Versionen / Projekte löschen soll.

Hinweis: Der Vorgang kann einige Minuten dauern.

### Projekte, die komplett 2x existieren:

Sie können hier (unterer Screenshot) die Vergleichsbedingungen festlegen. Wenn Sie die Versionen ignorieren lassen, dann wird nur das Original verglichen. Sie können die Funktion dann dazu nutzen um die Versionen aus mehreren Projekten in ein Hauptprojekt zu integrieren. WinOLS vermeidet dabei automatisch Versionen zu integrieren die es bereits gibt. Optional können Sie die Erkennung auf den Versionsnamen beschränken (statt Versionsname+Hexdump) um zu verhindern, dass es im (unmarkierten) Zielprojekt mehrere Versionen mit gleichem Namen gibt.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 4.11 Der Dialog Alle Projekte aktualisieren (Menü Projekt)

Alle Projekte aktualisieren

Mit Hilfe dieser Funktion Projekte aktualisiert werden. Aktuelles Ziel:  
 Alle Projektes in: Standard

**Aktualisieren:**

- Fahrzeugdaten suchen (siehe Dialog "Projekteigenschaften")
  - Nur wenn noch keine Daten vorhanden
- Fahrzeugdaten normalisieren  
(Volkswagen => VW, 200CDI => 200 CDI, ...)
- Checksummen
  - Nur wenn noch keine oder veraltete Daten vorhanden (empfohlen)
  - Schnelltest (keine Rückfragen)
- Skript'barkeit prüfen (zeitintensiv)
  - Nur wenn noch keine Daten vorhanden
- Indexierung für Projekt-Ähnlichkeitsuche
- Dateiname (falls er nicht bereits dem Namensbereich entspricht)  
Reseller-Ordner: Achtung, Kunden können Projekte dann nicht erneut runterladen, weil die Zuordnung über den Namen geschieht.

**Löschen / Überschreiben:**

- Inhalte löschen
  - Name (Kunde)
  - Fahrgestellnummer
  - Kennzeichen
  - Erzeugt / Geändert durch (Person)
  - Erzeugt / Geändert am (Datum)
  - Projektkommentar
  - Versionsbeschreibungen
  - Alle Kennfelder im Ordner 'Meine Kennfelder'
  - Alle Kennfelder +Ordner
  - Verlinkte URLs
  - Verlinkte Dateien
  - Angehängte Dateien
- Rechte überschreiben mit: Rechte...
- Alle Checksummen löschen und Originaldaten wieder herstellen \*)  
WARNUNG: Dies betrifft ALLE Versionen.

Alle Optionen außer \*) werden gespeichert und können automatisch beim Kopieren in den Reseller-Ordner angewendet werden.

Start Hinweis: Dieser Vorgang kann einige Minuten dauern. [Logfile öffnen](#) Speichern & Schliessen Abbrechen

Mit diesem Dialog können Sie verschiedene Parameter in allen Projekten (eines

Mandaten) aktualisieren. Dazu werden alle Projekte nacheinander eingeladen, aktualisiert und ggf. wieder gespeichert. Dies ist sinnvoll, wenn neuere WinOLS neue Features bringen (z.B. 8 Bit Summen der Originalversion) oder Sie neue Checksummen lizenziert haben. Ohne diesen Dialog bleiben in der Projektauswahl die neuen Felder erst mal leer.

**Fahrzeugdaten** sind mehrere Felder in den Projekteigenschaften, die Sie auch manuell mit dem Button 'Fahrzeugdaten suchen' füllen können. Sie können auch die Daten von bereits vorhandenen, ähnlichen Projekten klonen

**Fahrzeugdaten normalisieren** behebt kleinere typische Probleme in den Fahrzeugeigenschaften wie fehlende Großschreibung, PS/KW im falschen Feld und vereinheitlicht Leerzeichen und die Schreibweise bei bestimmten Fahrzeugherstellern. Diese Option betrifft die Projekteigenschaften im Bereich 'Fahrzeug' und die Leistung.

**Checksummen** wendet die Checksummensuche auf die Projekte an. Wenn Sie den 'Schnelltest' wählen, werden die Plugins nur grob für das Projekt getestet. Es werden in diesem Fall keine Blöcke eingetragen und es erfolgen keine Rückfragen. Aber es kann passieren, dass Checksummen gefunden werden, die in diesem File nicht wirklich existieren.

**Skript'barkeit prüfen** bedeutet, dass WinOLS prüft, welche ihrer Skripte auf das Projekt anwendbar sind. Projekte können dadurch automatisch klassifiziert werden. Das Ergebnis ist in der Projektliste angezeigt und durchsucht werden.

#### **Versionen:**

Hier können Sie Versionen mit verschiedenen Aktionen bearbeiten. Dies betrifft immer alle Versionen der gewählten Projekte, aber jedes Projekt wird nur für sich alleine betrachtet (es werden also keine Projekte vermischt. Die Konfiguration findet über Dateien mit Regeln statt. WinOLS erklärt das Format für die Regeln automatisch in den Dateien:

- Umbenennen: Korrigieren Sie Rechtschreibfehler und setzen Sie standardisierte Versionsnamen durch.
- Sortieren: Ändern Sie die Reihenfolge der Versionen auf eine Standard-Reihenfolge
- Kombinieren: Erzeugen Sie Kombinationen aus mehreren Versionen
- Credits: Setzen Sie einen Standardpreis für Versionen (für Reseller)

#### **Tip:**

Sie können im Dialog Projekt öffnen eine Selektion rechteckigen und dort diesen Dialog gezielt auf ausgewählte Projekte anwenden.

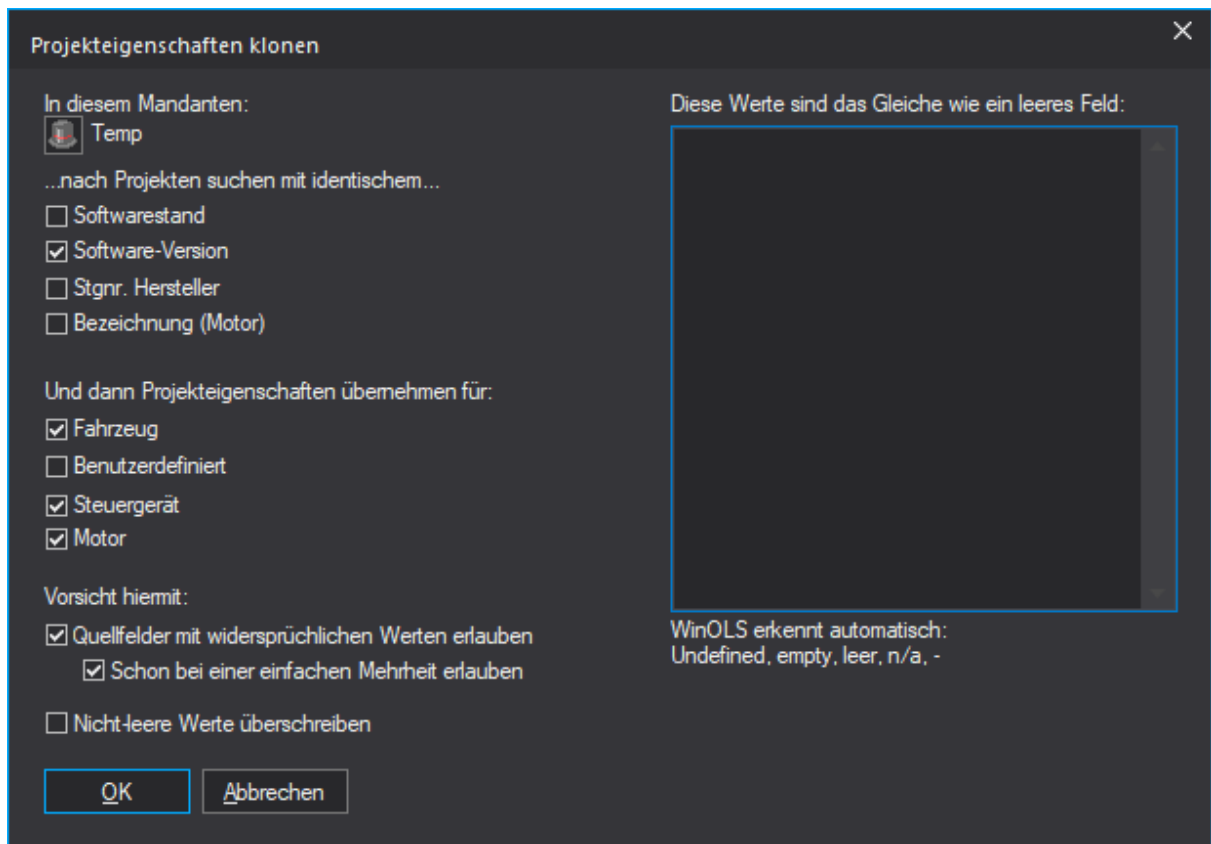
#### **Hinweis:**

Der Vorgang kann einige Minuten dauern. Eventuell kommt es dabei zu Rückfragen von WinOLS. Projekte die geöffnet sind, werden nicht aktualisiert. Die 8-Bit Checksumme der Originalversion wird automatisch neu berechnet.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

**4.11.1 Das Kommando Projekteigenschaften klonen (Menü Projekt)**

Dieser Dialog ist ein Unterdialog von 'Projekte aktualisieren'.

Mit diesem Kommando werden alle Projekte des gewählten Mandanten nach Projekten durchsucht bei denen die gewählten Eigenschaften identisch sind zum aktuellen Projekt. In den gefundenen Projekten werden alle Eigenschaften rausgesucht die dort einheitlich sind (Optional: Eine Mehrheit haben) und die werden dann auf das aktuell aktualisierte Projekt übernommen.

Diese Funktion wird nur ausgeführt, wenn mindestens eine Vergleichsbedingung gewählt ist und deren Wert im aktuellen aktualisierten Projekt nicht-leer und nicht-trivial (<4 Zeichen, "empty" oder ähnlich) ist.

**Abkürzungen:**

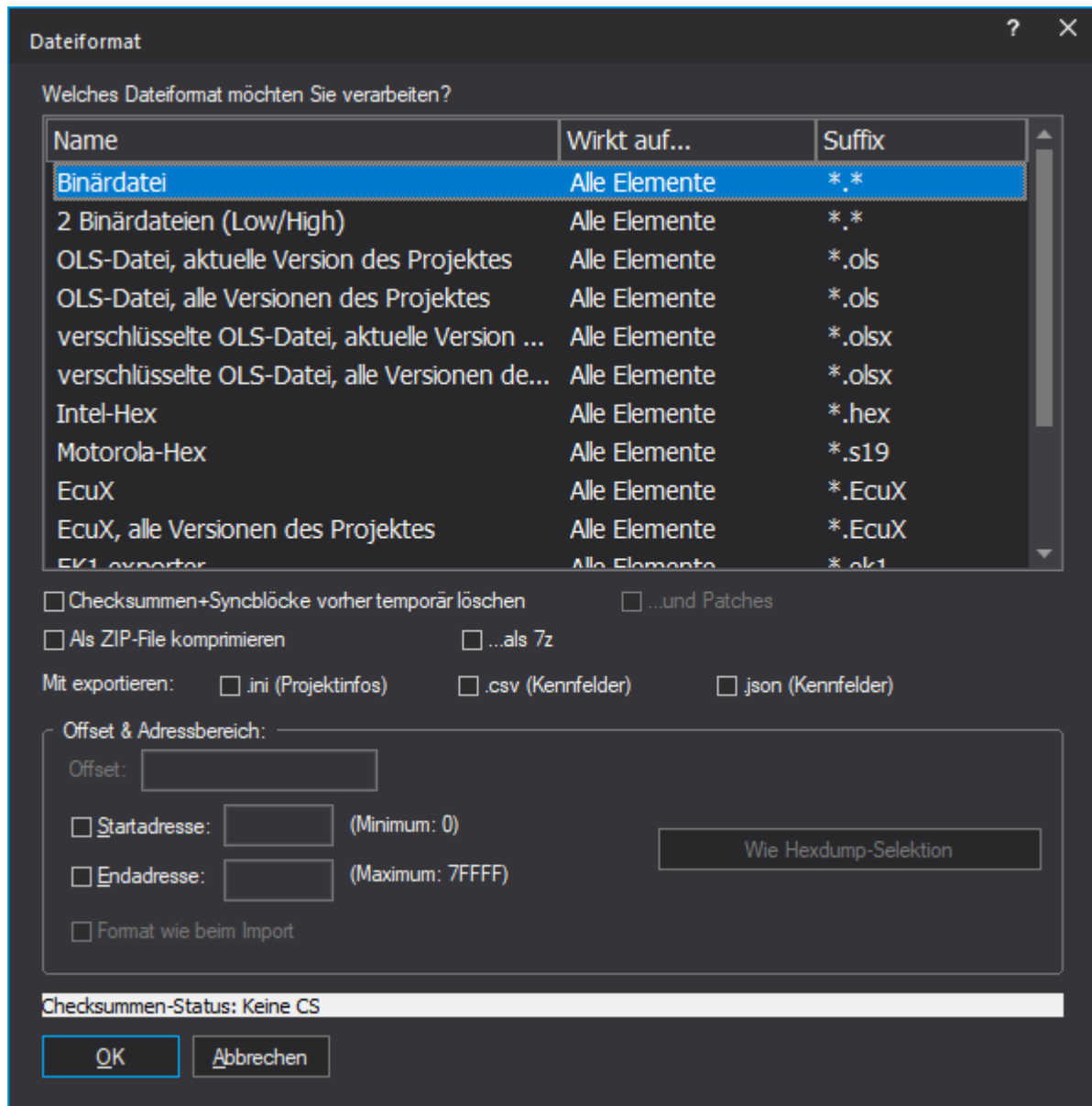
Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 4.12 Ex - & Import

Bitte wählen Sie ein Unterthema.

### 4.12.1 Der Dialog Import File



Dieser Dialog wird in verschiedenen Situationen angezeigt: Beim Import von Versionen kann hiermit die Art der Datenquelle festgelegt werden. Beim Export der aktuellen Version wird die Art der Datei(en) festgelegt, die erzeugt werden soll.

#### **Bereich "Dateiformat":**

Als erstes können Sie das Dateiformat wählen. Binärdateien enthalten die reinen Eprom-Daten ohne irgendwelche Steuerinformationen. Sie können auch aus zwei

Dateien gelesen werden (Immer abwechselnd ein Byte). Außerdem können Sie OLS Dateien lesen und WinOLS Dateien lesen und schreiben. Sie erkennen OLS Dateien am Dateisuffix '.dat' und WinOLS Dateien am Dateisuffix '.ols'. Wenn Sie ols-Dateien exportieren, können Sie auch ältere Versionen erzeugen. (WinOLS benötigt aufgrund der ständigen Verbesserungen immer neue Dateiformate. Wenn Sie eine OLS-Datei erzeugen, wollen die auch von einer alten WinOLS-Version gelesen werden kann, können Sie dies hier einstellen.)

Sie können auch sog. Intel-Hex Dateien lesen und schreiben. Intel-Hex Dateien tragen meist den Dateisuffix '.hex' oder auch '.paf' oder '.daf'. Des Weiteren können Sie sog. Motorola-Hex Dateien lesen und schreiben. Diese Dateien tragen meist den Suffix '.s19'.

Die Liste der verfügbaren Formate kann durch Plugins oder Kommandozeilen-Programmen von Dritten erweitert werden.

#### **Bereich "Daten kodieren & Leitungen vertauschen":**

Des Weiteren ist es möglich Daten und Leitungen gemäß zu verschlüsseln, genau wie es bei Verwendung des integrierten Eprommers passieren würde. Damit diese Option aktiv ist, muss eine Verschlüsselung im Hersteller-Menü ausgewählt sein und eine Schlüsseldatei eingestellt worden sein. Genauso kann eine SPI Verschlüsselung aktiviert werden, falls zuvor eine SPI Datei ausgewählt wurden.

Auf Wunsch kann ein beim Import / Export eine Vertauschung der Datenleitungen stattfinden, genau wie es bei Verwendung des integrierten Eprommers passieren würde. Damit diese Option aktiv ist, muss ein Hersteller selektiert sein und die Vertauschung für das Eprom aktiviert sein.

#### **Bereich "Offset & Adressbereich":**

Hier kann bei Intel-Hex und Motorola-Hex Dateien ein Offset für die Adressen in der Datei eingetragen werden. Außerdem kann ein Adressbereich konfiguriert werden, falls nicht die komplette Datei behandelt werden soll. Diese Option ist bei Import nur verfügbar wenn im Projekt bereits eine Version existiert. Beim Export ist sie immer verfügbar.

Für Intel-Hex und Motorola-Hex Dateien kann WinOLS das genaue Aussehen der importierten Datei imitieren. Das geht nur wenn die Datei aus dem gleichen Format importiert wurde und ist hilfreich wenn ein Drittprogramm (innerhalb des Standards) ein ganz bestimmtes Format erfordert.

#### **Bereich unteres Ende des Dialogs:**

Wenn Sie exportieren, können Sie außerdem das Ergebnis 'zippen'. So entsteht eine komprimierte (=kleinere) Datei, die sich gut zum Versand per E-Mail geeignet. Zum entpacken dieser Dateien dienen Programm wie z.B. WinZip ([www.winzip.com](http://www.winzip.com)). Sofern 7-Zip auf dem PC installiert ist können Sie auch dieses Format verwenden.



Wenn Sie in ein Projekt importieren was bereits Versionen hat, so können Sie sich entscheiden keine neue Version zu erzeugen, sondern die aktuelle Version zu überschreiben. Dies ist insbesondere dann sinnvoll, wenn Sie mehrere Intel oder Motorola Dateien zusammenfügen möchten.

**Hinweise zu Dateiformaten:**

BdmToGo Dateien können nur exportiert werden, wenn das Projekt im Dialog " Projekteigenschaften" als BDM Projekt gekennzeichnet ist. Entsprechend BslToGo.

**Hinweise zum exportieren von Elementen:**

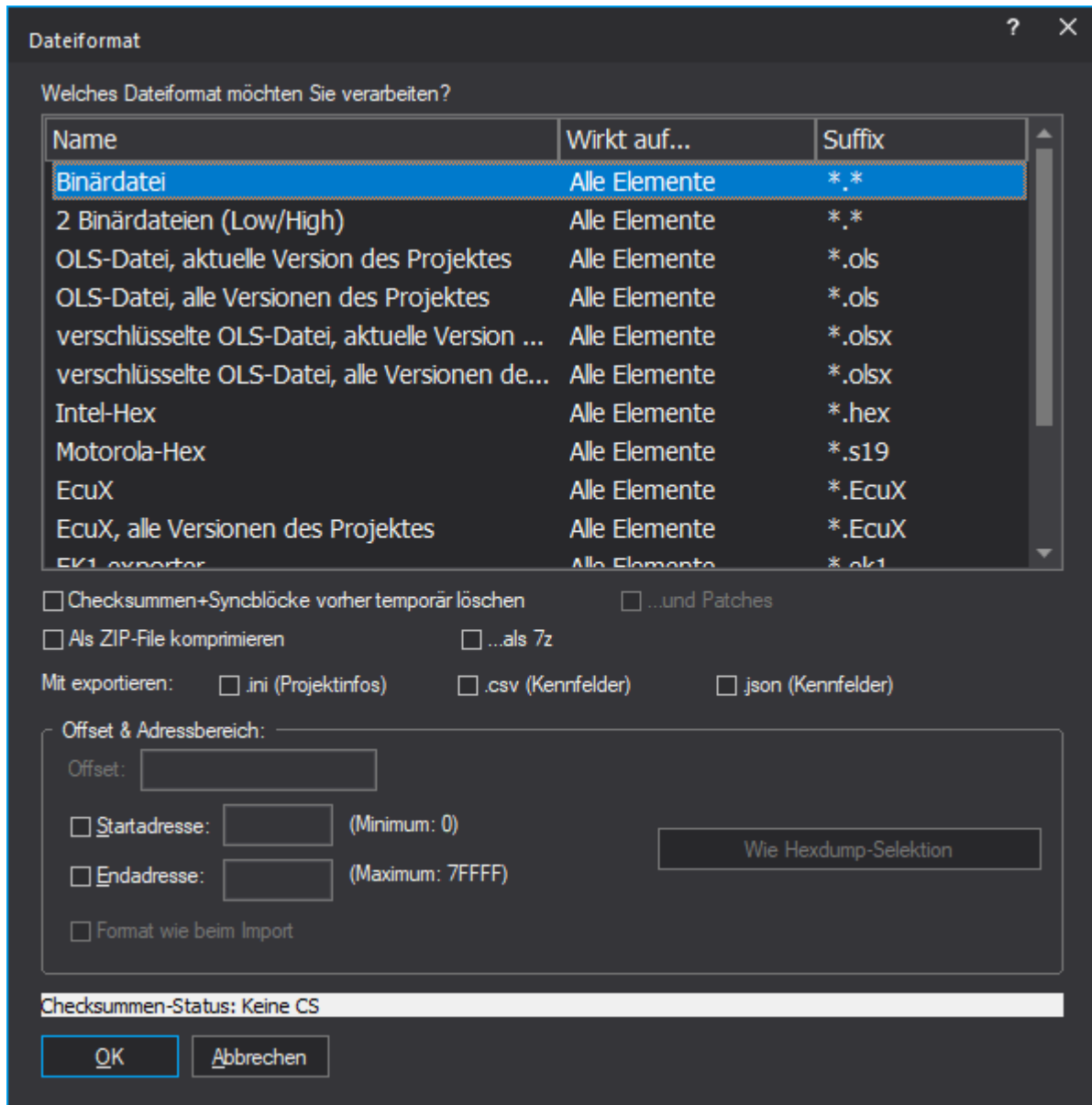
Falls das Dateiformat keine Elemente unterstützt wird nur das derzeit aktive Element exportiert. Wenn Sie alle Elemente exportieren möchten, wählen Sie vor dem Export <Alle Elemente>. Wenn das Dateiformat Elemente unterstützt (nur OLS und BdmToGo Dateien), werden grundsätzlich alle Elemente exportiert, egal welches Element gerade aktiv ist.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

### 4.12.2 Der Dialog Export File



Dieser Dialog wird in verschiedenen Situationen angezeigt: Beim Import von Versionen kann hiermit die Art der Datenquelle festgelegt werden. Beim Export der aktuellen Version wird die Art der Datei(en) festgelegt, die erzeugt werden soll.

#### Bereich "Dateiformat":

Als erstes können Sie das Dateiformat wählen. Binärdateien enthalten die reinen Eprom-Daten ohne irgendwelche Steuerinformationen. Sie können auch aus zwei Dateien gelesen werden (Immer abwechselnd ein Byte). Außerdem können Sie OLS Dateien lesen und WinOLS Dateien lesen und schreiben. Sie erkennen OLS Dateien am Dateisuffix '.dat' und WinOLS Dateien am Dateisuffix '.ols'. Wenn Sie ols-Dateien exportieren, können Sie auch ältere Versionen erzeugen. (WinOLS benötigt

aufgrund der ständigen Verbesserungen immer neue Dateiformate. Wenn Sie eine OLS-Datei erzeugen, wollen die auch von einer alten WinOLS-Version gelesen werden kann, können Sie dies hier einstellen.)

Sie können auch sog. Intel-Hex Dateien lesen und schreiben. Intel-Hex Dateien tragen meist den Dateisuffix '.hex' oder auch '.paf' oder '.daf'. Des Weiteren können Sie sog. Motorola-Hex Dateien lesen und schreiben. Diese Dateien tragen meist den Suffix '.s19'.

Die Liste der verfügbaren Formate kann durch Plugins erweitert werden.

#### **Bereich "Daten kodieren & Leitungen vertauschen":**

Des Weiteren ist es möglich Daten und Leitungen gemäß zu verschlüsseln, genau wie es bei Verwendung des integrierten Eprommers passieren würde. Damit diese Option aktiv ist, muss eine Verschlüsselung im Hersteller-Menü ausgewählt sein und eine Schlüsseldatei eingestellt worden sein. Genauso kann eine SPI Verschlüsselung aktiviert werden, falls zuvor eine SPI Datei ausgewählt wurden.

Auf Wunsch kann ein beim Import / Export eine Vertauschung der Datenleitungen stattfinden, genau wie es bei Verwendung des integrierten Eprommers passieren würde. Damit diese Option aktiv ist, muss ein Hersteller selektiert sein und die Vertauschung für das Eprom aktiviert sein.

#### **Bereich "Offset & Adressbereich":**

Hier kann bei Intel-Hex und Motorola-Hex Dateien ein Offset für die Adressen in der Datei eingetragen werden. Außerdem kann ein Adressbereich konfiguriert werden, falls nicht die komplette Datei behandelt werden soll. Diese Option ist bei Import nur verfügbar wenn im Projekt bereits eine Version existiert. Beim Export ist sie immer verfügbar.

Für Intel-Hex und Motorola-Hex Dateien kann WinOLS das genaue Aussehen der importierten Datei imitieren. Das geht nur wenn die Datei aus dem gleichen Format importiert wurde und ist hilfreich wenn ein Drittprogramm (innerhalb des Standards) ein ganz bestimmtes Format erfordert.

#### **Bereich unteres Ende des Dialogs:**

Wenn Sie exportieren, können Sie außerdem das Ergebnis 'zippen'. So entsteht eine komprimierte (=kleinere) Datei, die sich gut zum Versand per E-Mail geeignet. Zum entpacken dieser Dateien dienen Programm wie z.B. WinZip ([www.winzip.com](http://www.winzip.com)).

Wenn Sie in ein Projekt importieren was bereits Versionen hat, so können Sie sich entscheiden keine neue Version zu erzeugen, sondern die aktuelle Version zu überschreiben. Dies ist insbesondere dann sinnvoll, wenn Sie mehrere Intel oder Motorola Dateien zusammenfügen möchten.

#### **Hinweise zu Dateiformaten:**

BdmToGo Dateien können nur exportiert werden, wenn das Projekt im Dialog " Projekteigenschaften" als BDM Projekt gekennzeichnet ist. Entsprechend BslToGo.

#### Hinweise zum exportieren von Elementen:

Falls das Dateiformat keine Elemente unterstützt wird nur das derzeit aktive Element exportiert. Wenn Sie alle Elemente exportieren möchten, wählen Sie vor dem Export <Alle Elemente>. Wenn das Dateiformat Elemente unterstützt (nur OLS und BdmToGo Dateien), werden grundsätzlich alle Elemente exportiert, egal welches Element gerade aktiv ist.

#### Siehe auch:

Massenexport

#### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: -

#### 4.12.2.1 Der Dialog BdmToGo-Eigenschaften (Menü Projekt)

**Bdm-To-Go Eigenschaften**

Sicherheitsbereiche: (Optional)

Sie können Ihre Kunden vor versehentlicher Benutzung des Files im falschen Steuergerät schützen. Geben Sie dazu bis zu 3 Bereiche (z.B. die Position der Fahrgestellnummer) an, bei denen diese Datei und das Steuergerät identisch sein müssen.

Nur wenn die Inhalt aller definierten Bereiche übereinstimmen, kann das File programmiert werden.

Im Element  Von  Bis

Im Element  Von  Bis

Im Element  Von  Bis

Trick: Wenn Sie im Projekt Bereiche als Kommentar definieren und dabei die Kommentartexte "BDM1", "BDM2" bzw. "BDM3" verwenden, dann werden diese Bereiche automatisch hier eingetragen.

Welche Elemente sollen programmiert werden?

Prozessor  Eprom 2

Eprom  EEPROM

Die Datei darf nicht wieder ins WinOLS zurück importiert werden.

Dieser Dialog wird angezeigt, wenn man beim Export das BdmToGo Format wählt. BdmToGo Dateien sind kompakt und können BDM100 Geräten in Steuergeräte programmiert werden. Je nach Einstellung eigenen sie sich auch gut zum Versand eines Projektes ohne dass es programmiert werden soll

Sie können bis zu 3 Bereiche festlegen, die vor einem Programmiervorgang mit dem Steuergerät verglichen werden sollen. Dies dient zum einen dem Schutz vor der Verwendung eines falschen Steuergeräts, zum andern ist es auch ein Kopierschutz für Ihre Arbeit. Schließen Sie die VIN in diese Überprüfung ein, so kann die Datei nur in einem bestimmten Fahrzeug (und nicht in allen ähnlichen Fahrzeuge) verwendet werden. Es empfiehlt sich die Bereiche durch Kommentare im Projekt zu markieren. Verwenden Sie die Kommentarnamen "BDM1", "BDM2" oder "BDM3", dann erkennt WinOLS diese und trägt sie automatisch in diesem Dialog ein.

Die Adresse werden in Hexadezimal-Schreibweise erwartet.

#### **Hinweis zu den Elementen:**

Elemente die Änderungen gegenüber dem Original enthalten werden fett gedruckt dargestellt.

#### **Hinweis zu den Schutzmechanismen:**

Aktivieren Sie die Checkbox "Diese Datei darf..." um zu verhindern, dass die Datei in eine WinOLS Installation (auch in Ihre) zurückimportiert werden kann, denn damit könnte man die oben genannten Prüfbereich verändern. Diese Option verändert nicht die programmierten Daten und bietet daher auch keinen Schutz vor einem Auslesen des modifizierten Steuergeräts. Um dies zu erreichen gibt es eine Option "BDM Ausleseschutz" im Dialog "Eigenschaften: Projekt". Sie platziert eine Markierung in den Daten und sorgt dafür, dass nur ein WinOLS was auf Ihre Kundennummer registriert ist, eine erneut ausgelesene Datei (die diese Markierung enthält) lesen darf.

#### **Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

### **4.12.3 Der Befehl Projekt als Mail versenden**

Mit diesem Befehl können Sie das aktuelle Projekt per E-Mail versenden. Sie können dabei festlegen in welchem Format (binär, Intel, WinOLS, etc.) es verschickt werden soll. Zum eigentlichen Versand wird Ihr normales E-Mail Programm verwendet.

Sie können mit dem Dialog 'Sonstiges > Konfiguration > Automatisch E-Mail' Standardtexte einstellen.

#### **Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: Strg+M

#### 4.12.4 Der Befehl Verzeichnis importieren (Menü Projekt)

Mit diesem Befehl können Sie alle Dateien eines Verzeichnisses in das WinOLS Projektverzeichnis (des aktuellen Mandanten) importieren. Dabei werden alle Dateiformate unterstützt, die auch mit dem Hauptprogramm als Projekt importiert werden können. (Zusatzdateien wie IFO oder A2L werden nicht unterstützt.)

**Verzeichnis importieren**

Quellordner:  ...

Inklusive Unterordner

Verschieben:

Quelldatei im Erfolgsfall verschieben nach:  ...

Quelldatei bei Fehlern verschieben nach:  ...

Filter:

Nur Dateien importieren, deren Namen diesem Muster entsprechen:  
 \*.original;\*.org;\*.ori;\*.mod;\*.ver;\*.tuning;version\*;\*.v\*;\*.ff;\*.  
 Beispiel: \*.ori;\*.mod;version\*.\*

Dateien ignorieren, deren Namen diesem Muster entsprechen:  
 \*.jpg  
 Beispiel: \*.jpg;\*.pdf

Versionserkennung:  
 Passende Binärdateien können automatisch beim gleichen ols-Projekt als Version importiert werden.  
 Eine Originaldatei wird an folgendem Dateinamen erkannt:  
 \*.ori;\*.original  
 Beispiel: \*.org;\*.ori;original\*.\*

Versionsdateien sind:

Alle anderen Dateien, die im gleichen Ordner liegen

Alle anderen Dateien, deren Name genauso anfängt wie die Originaldatei ohne Suffix

Bei CMD-Datei:  FF-Blöcke am Anfang/Ende abschneiden (für Kombination mit vollständigen Projekten)

##### Quellordner:

Wählen Sie hier den Ordner (ggf. inkl. Unterordner) in dem sich derzeit ihre Projekte befinden.

##### Verschieben:

Sie können die Quelldateien im Erfolgs-/Fehlerfall verschieben. Das ist hilfreich um bei Problem herauszufinden welche Dateien Probleme gemacht haben und welche bereits erfolgreich importiert wurden.

##### Filter:

Hier wählen Sie welche Dateien importiert werden sollen und welche ignoriert werden sollen. (Technisch sind dies eine Positiv- und eine Negativliste.) An dieser Stelle wird noch nicht zwischen Original und Version unterschieden. Wenn

ausnahmslos alle Dateien aus dem Quellordner importiert werden sollen, können Sie einfach beide Kreuzfelder in diesem Bereich deaktivieren.

**Versionserkennung:**

Falls Sie neben dem Original auch separate Versionsdateien haben, dann können diese direkt in das gleiche WinOLS-Projekt als Version importiert haben. Geben Sie dazu hier einen Filter (z.B. \*.org) an, mit dem WinOLS die Originaldateien innerhalb ihrer Dateien erkennen kann. Alles was nicht Originaldatei ist, wird als Version angesehen.

Optionale Fallback-Strategie: Falls das Original nicht erkannt wird, kann WinOLS einfach die älteste Datei als Original ansehen.

Voraussetzungen:

1. Die Datei muss in einem Format vorliegen, dass als Version importiert werden kann. (z.B. bin oder hex; nicht aber ols)
2. Der Zusammenhang zwischen Original und Version muss erkennbar sein. (s.u.)

Damit WinOLS eine Version dem richtigen Original zuordnen kann, gibt es 2 Kreuzfelder / Strategien:

- Das Original und seine Versionen befinden sich alleine (ohne andere Originale/ Versionen) in einem Unterverzeichnis.
- Das Original und seine Versionen unterscheiden sich nur im Suffix. (Beispiel: abc.org und abc.version1) In diesem Fall, wird der Suffix der Version auch automatisch als Versionsname im Projekt gespeichert.

Versionen die nicht einem Original zugeordnet werden können, werden ignoriert.

**Wildcards:**

Die unteren 3 Eingabefelder können Windows-übliche 'Wildcards' wie '\*.bin' verarbeiten. Auch komplexere Wildcards wie '\*.version\*' sind möglich. (Das Sternchen steht immer für eine beliebige Zeichenfolge.)

**Tipp:**

Verwenden Sie für diese Funktion einen Mandanten der noch keine Projekte hat. So können Sie bei Problemen leicht alles löschen und neu starten.

**Abkürzungen:**

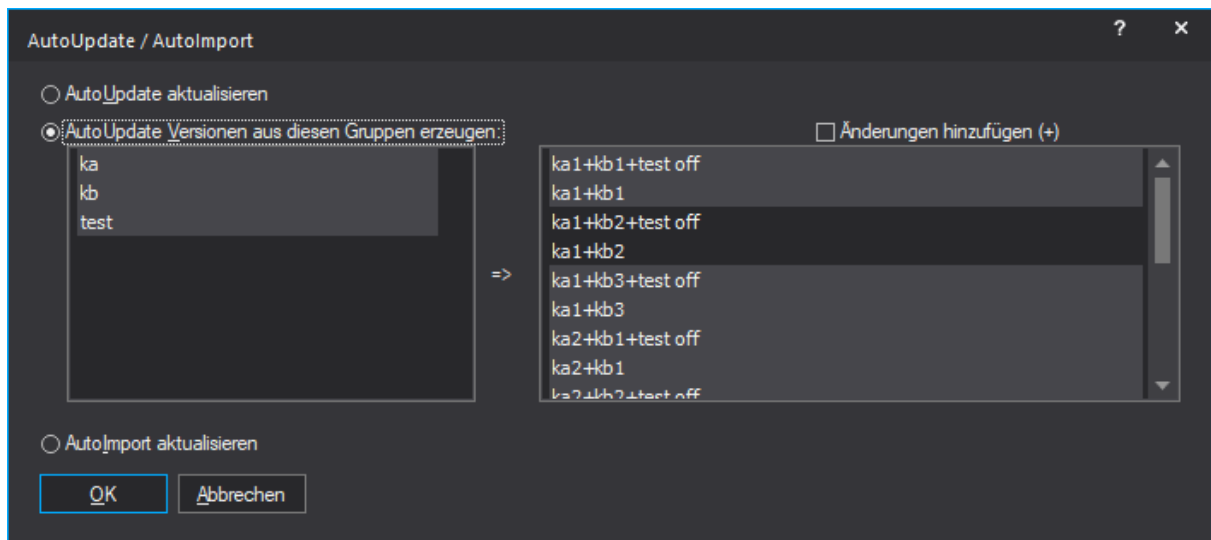
Symbolleiste: -

Tastatur: -

#### 4.12.5 Der Befehl AutoUpdate + AutoImport (Menü Projekt)

**Diese Funktion erfordert WinOLS 5.21 + FeatureUpdate**

Mit diesem Dialog können Sie AutoUpdate und AutoImport manuell auslösen und die Versionen für AutoUpdate erstellen.



### **AutoUpdate Versionen:**

Beim Erstellen der Versionen berechnet WinOLS Gruppen aus allen Versionen die nicht bereits mit AutoUpdate markiert sind. Beachtet werden nur Versionen die auf einer Zahl oder "on" / "off" enden.

Im Screenshot wurden aus den Versionen ka1, ka2, ka3, kb1, kb2, kb3 und "test off" die Gruppen ka, kb und test erstellt. Aus allen selektierten Gruppen werden dann alle möglichen Kombinationen berechnet. Alle selektierten Kombinationen werden beim Klick auf OK dann als Version erstellt.

### **Änderungen hinzufügen:**

Wenn aktiviert, beginnen die erzeugten Versionsnamen mit einem Plus-Zeichen. Dadurch kann man Änderungen außerhalb der Quell-Kennfelder machen, die nicht durch AutoUpdate überschrieben werden.

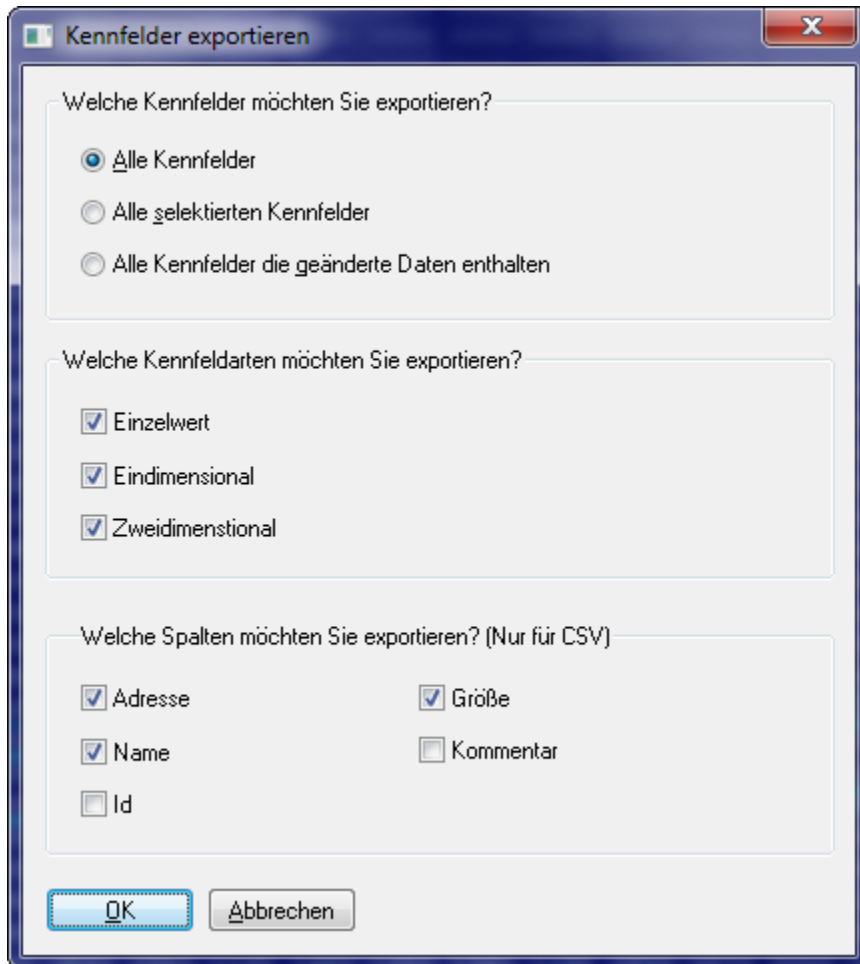
### **Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -



#### 4.12.6 Der Befehl Export CSV/JSON-Kennfeldliste (Menü Projekt)



Mit diesem Kommando werden die Daten aller Kennfelder des aktuellen Projektes in eine CSV oder JSON Datei exportiert. CSV-Dateien können Sie mit den üblichen Tabellenkalkulationsprogrammen (z.B. Microsoft Excel) öffnen. Den Dateityp (CSV/JSON) legen Sie in dem auf diesen Dialog folgenden Dateidialog (Auswahlbox unten) fest.

Sie können die (veränderte) Datei später mit dem Befehl KF-Liste anhand von CSV/JSON-Datei aktualisieren wieder auf das Projekt anwenden.

Sie können dieses Kommando zum einen über das Menü 'Projekt' erreichen und zum anderen über das Spezialmenü der Kennfeldliste. Letzteres erreichen Sie durch einen Klick auf das kleine schwarze Dreieck in der Kennfeldliste.

#### **Hinweise:**

Alle Adressen in CSV-Dateien sind relativ zum Projektanfang (also wie in den Ansicht "Alle Elemente" und nicht mit Elementadressen) und sind als Dezimalzahlen gespeichert.

**Abkürzungen:**

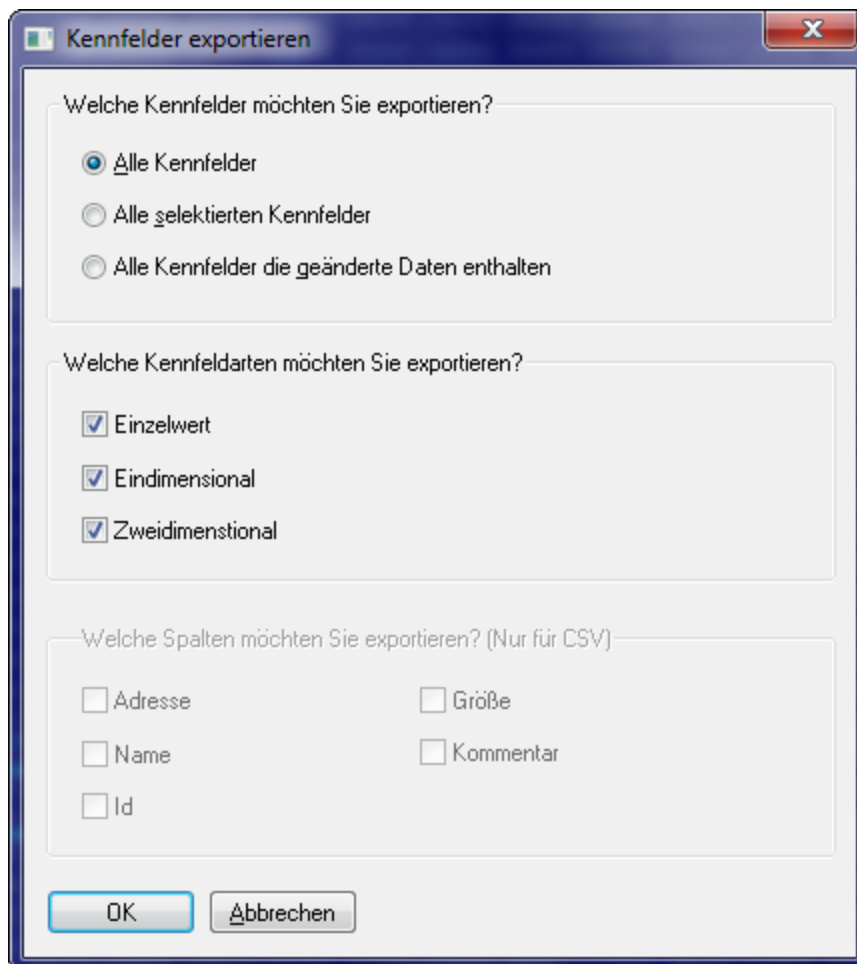
Symbolleiste: -

Tastatur: -

**4.12.7 Der Befehl KF-Liste anhand von CSV/JSON-Datei aktualisieren (Menü Projekt)**

Sie können eine zuvor exportierte und dann modifizierte CSV/JSON Datei wieder auf ein Projekt anwenden. Dabei ordnet WinOLS die Kennfelder aus der Datei anhand von Adresse oder Id den Kennfeldern aus dem Projekt zu und übernimmt dann die veränderten Werte aus der Datei.

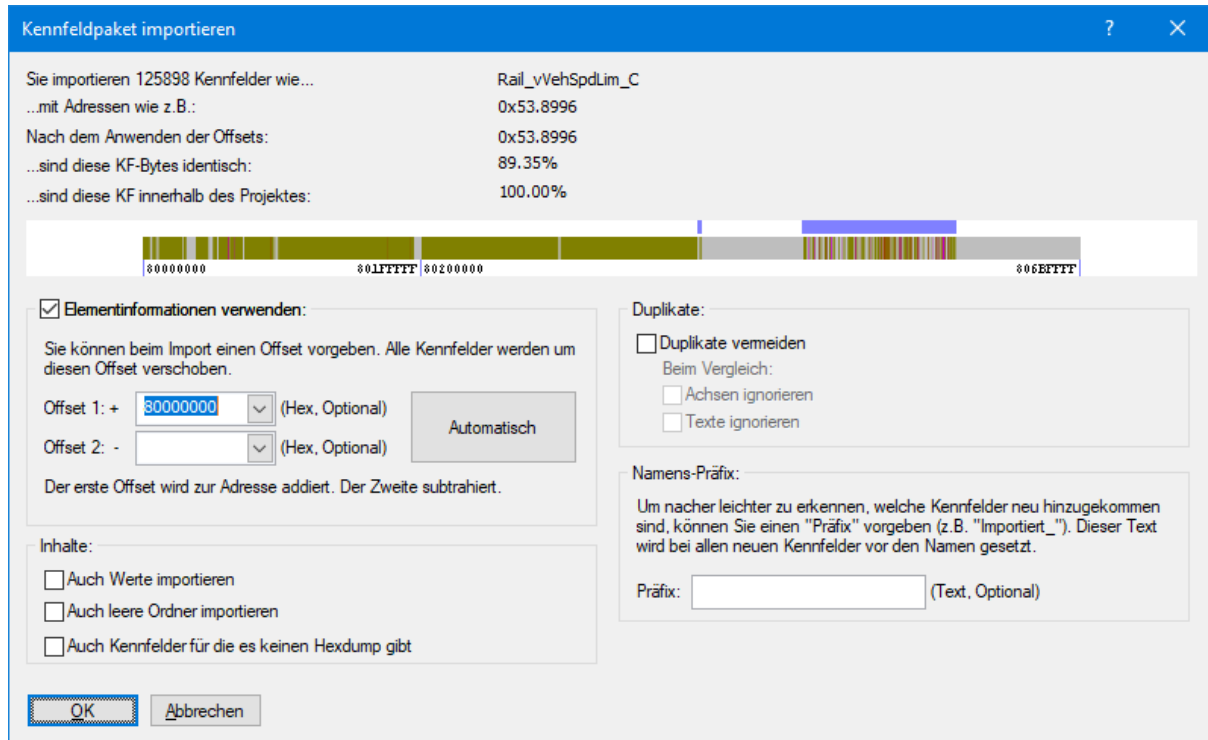
Falls Sie zuvor alle Spalten exportiert haben, werden fehlende Kennfelder neu angelegt.

**4.12.8 Der Befehl Kennfeldpaket exportieren (Menü Projekt)**

Mit diesem Kommando werden alle Kennfelder (aber nicht die in den Kennfeldern enthaltenen Daten) in eine externe Datei exportiert. Diese Datei kann beliebig transportiert werden und in andere Projekte importiert werden.

**Abkürzungen:**  
 Symbolleiste: -  
 Tastatur: -

#### 4.12.9 Der Befehl Kennfeldpaket importieren (Menü Projekt)



Mit diesem Kommando werden alle Kennfelder aus einem (zuvor durch einen Export erzeugten) Kennfeldpaket Datei importiert.

Ganz oben sehen Sie neben der Anzahl der Kennfelder einige Beispieladressen aus der importierten Datei. Direkt darunter sehen Sie wie ihr Offset die Adressen verändert und wie plausibel das Ergebnis ist. Die Bitmap zeigt eine Übersicht des Zielprojektes, inklusive Element-Adressen. Die blauen Marker zeigen wo die Kennfelder landen werden.

#### 2 Offsets:

Sie können bis zu 2 Offsets eingeben. Beide werden beim Import mit der Adresse verrechnet. So ist es leichter einen Offset abzuziehen und einen neuen Offset hinzuzurechnen, sofern die Situation dies erfordert. Um beispielsweise um ein Kennfeld von 0x7000 nach 0x400000 zu verschieben geben Sie als Offset 2 "0x7000" und bei Offset 1 "0x400000" ein.

#### Offset rausfinden:

- Verwenden Sie den Button "Automatisch"
- Betrachten Sie die Adressen der Kennfelder (zweite Zeile) und vergleichen Sie

diese mit den Element-Adressen im Bild. Das gibt Ihnen eine Hinweis in welchem Bereich der Offset liegen muss.

- Klicken Sie mit der linken oder rechten Maustaste in das Bild um verschiedene Offset auszuprobieren. (Sie können die Maustaste auch gedrückt halten.)
- Manchmal gibt es keinen Offset der für alle Kennfelder passt. Verwenden Sie in dem Fall die Funktion Änderungen übernehmen.

Dies ist nur eine von diversen Möglichkeiten Daten aus anderen Projekten zu übernehmen.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

#### 4.12.10 Der Befehl Kennfelder importieren (Menü Projekt)

Mit diesem Kommando werden alle Kennfelder (aber keine Hexdumps) aus einer anderen WinOLS Datei in das aktuelle Projekt kopiert. Die Eprom Daten werden dabei nicht verändert, es werden nur die Kennfelddefinitionen importiert.

Das Quellprojekt wird dabei auf die übliche Art ausgewählt. Es wird durch diesen Befehl nicht verändert.

Dies ist nur eine von diversen Möglichkeiten Daten aus anderen Projekten zu übernehmen.

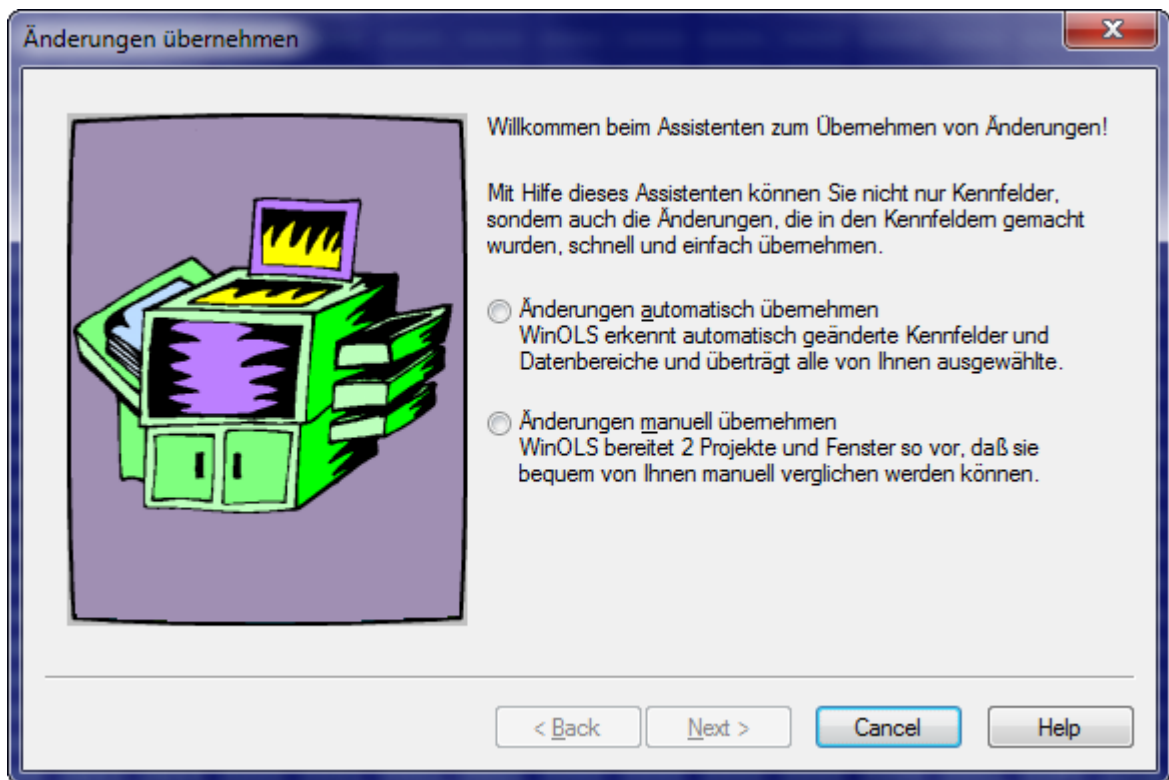
**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: Strg+Shift+I

#### 4.12.11 Der Befehl Änderungen übernehmen (Menü Projekt)



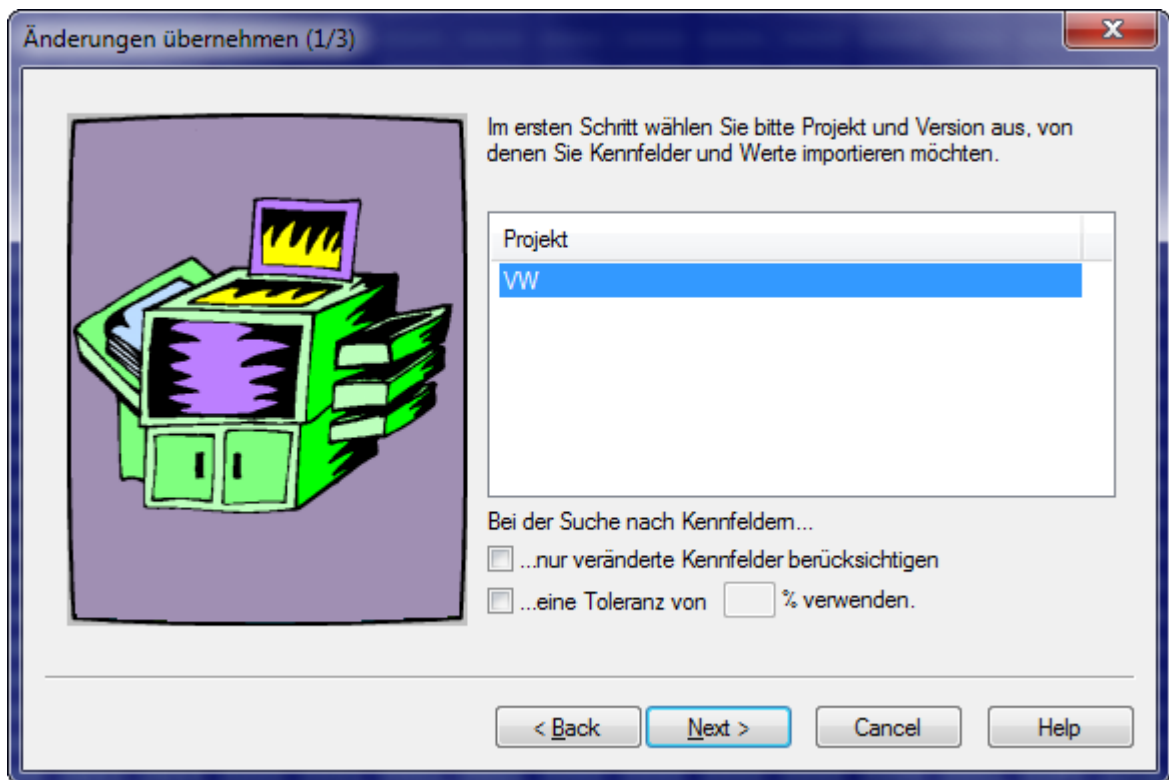


Mit diesem Assistenten kann man Kennfelder aus einem anderen Projekt übernehmen. Diese Funktion ist deutlich flexibler als die Funktion Kennfelder importieren. Für sie ist es kein Problem, wenn die Kennfelder an eine andere Adresse verschoben wurden oder sogar leicht verändert wurden.

Im automatischen Modus (die 3 folgenden Bilder) erkennt WinOLS selber Kennfelder und veränderte Datenbereiche und versucht diese Stellen im neuen Projekt zuzuordnen. Sie müssen nur noch auswählen.

Im manuellen Modus (das letzte Bild in der Serie) bereitet WinOLS ein Fenster vom alten und vom neuen Projekt so vor, dass man optimal vergleichen kann. Das alte Projekt wird ganz normal angezeigt. Das neue Projekt erhält das alte Projekt als Original.

#### AUTOMATISCHER MODUS:



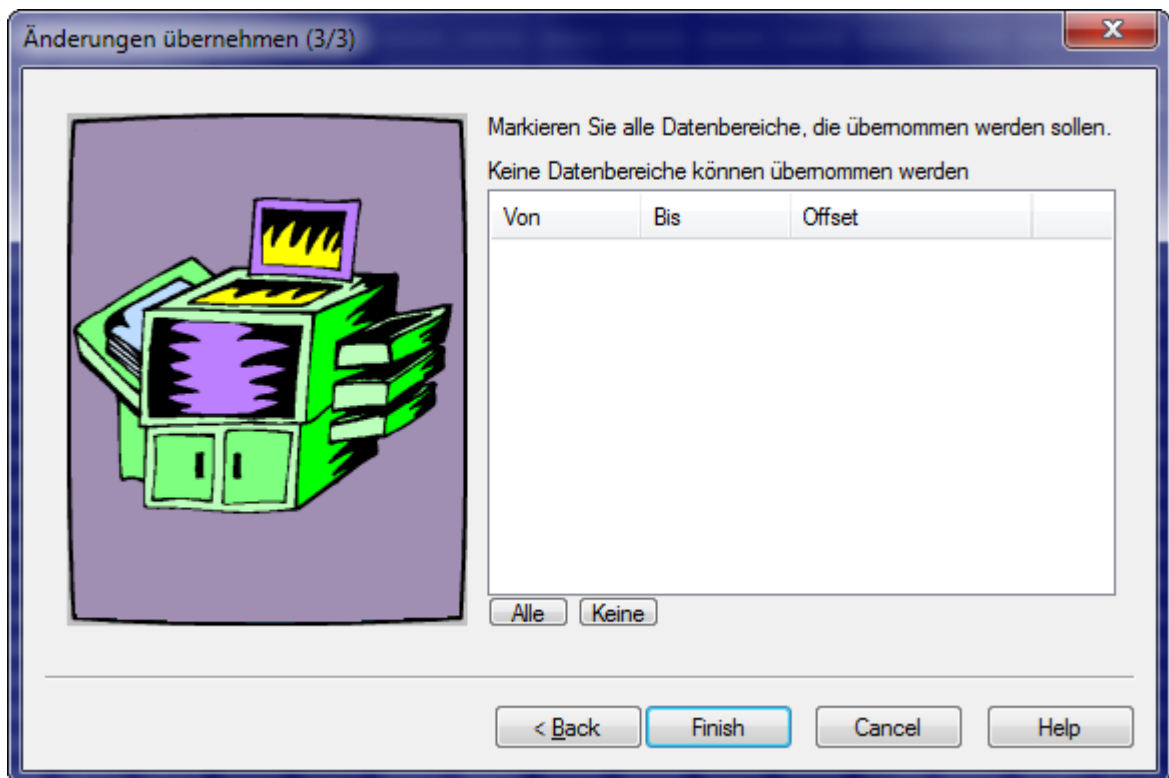
Im ersten Schritt müssen Sie das Projekt auswählen aus dem Sie Kennfelder importieren möchten. (Als Zielprojekt dient immer das aktuell aktive Projekt.) Es stehen nur Projekte zur Auswahl die aktuell geöffnet sind.

Wenn das Quellprojekt viele Kennfelder hat, dann können Sie die Auswahl einschränken (und die Übernahme beschleunigen) indem Sie nur Kennfelder berücksichtigen, die im Quellprojekt verändert wurden.

Außerdem können Sie bei der Übernahme der Kennfelder eine Toleranz angeben. Damit wird beim wiederfinden eines Kennfeldes eine gewisse (einstellbare) Abweichung gestattet. Das verlangsamt die Suche allerdings spürbar.



Im zweiten Schritt können Sie die Kennfelder markieren, die Sie in das aktuelle Projekt übernehmen möchten. Wahlweise können Sie die Kennfelder und / oder die veränderten Daten in den Kennfeldern übernehmen. Änderungen in Kennfeldern werden normaler als Differenz übertragen, d.h. die Differenz zwischen Original und Version werden übertragen. Sie können aber auch wählen die Daten absolut zu übertragen.



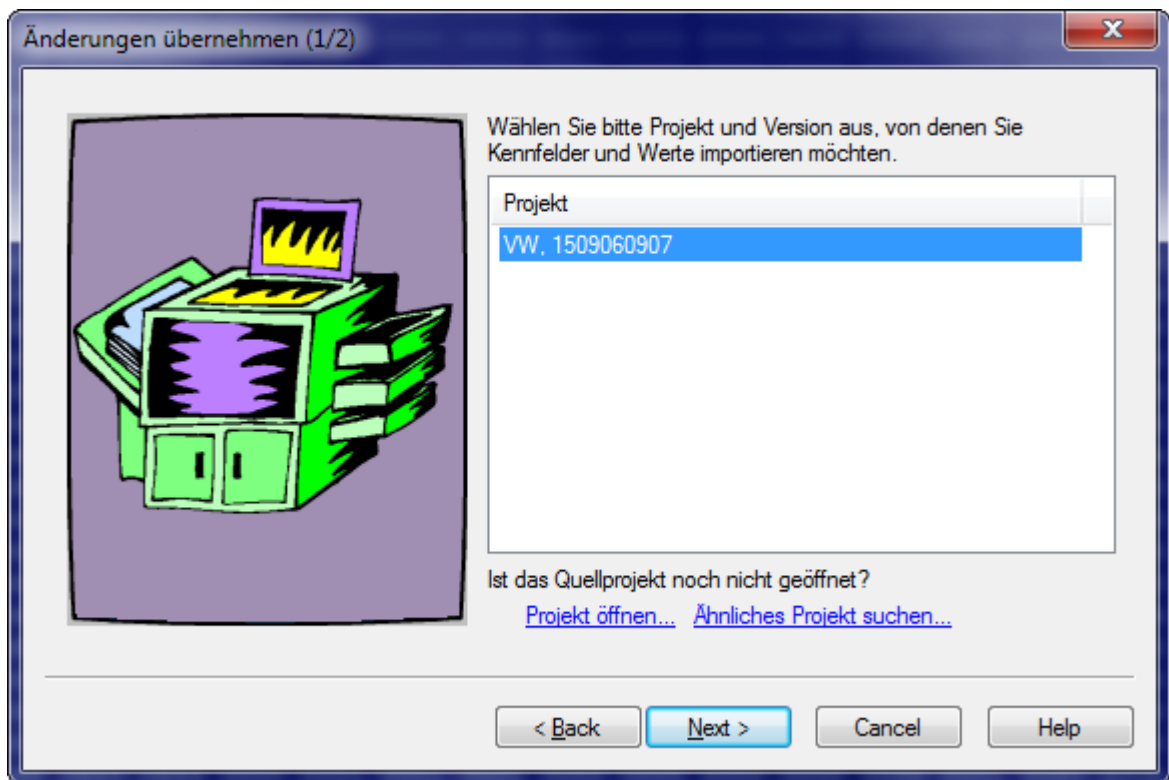
Im letzten (optionalen) Schritt können Sie Änderungen außerhalb von Kennfeldern übernehmen. Dies sind Daten die im Quellprojekt verändert wurden, aber nicht in einem Kennfeld enthalten sind. Auch diese Bereiche können im aktuellen Projekt wieder erkannt und dann übertragen werden.

Wichtig 1: Das ist nur die zweitbeste Methode. Änderungen in Kennfelder sind sicherer, weil die Bereiche und die Datenorganisation bekannt sind.

Wichtig 2: Änderungen von Checksummen und Patchblöcke können nicht übernommen werden. Sie werden automatisch übersprungen und ab WinOLS 5.72.37 auch nicht mehr als "nicht importierbar" berichtet.

### MANUELLER MODUS:





Im diesem Schritt müssen Sie das Projekt auswählen aus dem Sie Kennfelder importieren möchten. (Als Zielprojekt dient immer das aktuell aktive Projekt.) Es stehen nur Projekte zur Auswahl die aktuell geöffnet sind.

Dies ist nur eine von diversen Möglichkeiten Daten aus anderen Projekten zu übernehmen.

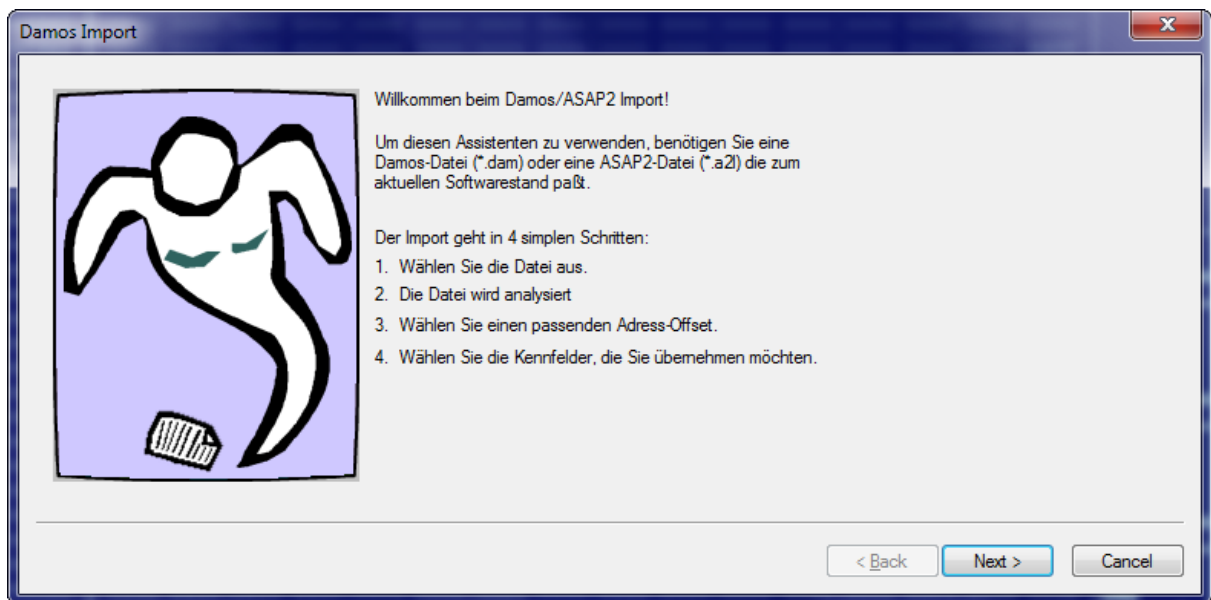
**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -  
Tastatur: -

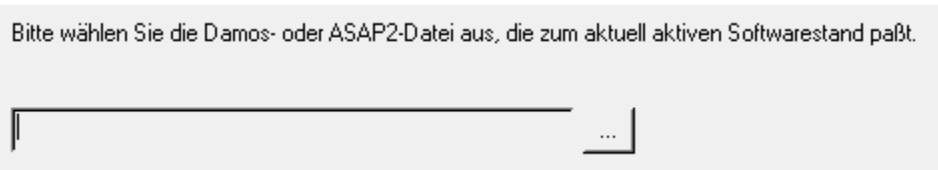
#### 4.12.12 Der Befehl Damos & A2L Import (Menü Projekt)

**Hinweis: Dieser Befehl ist nicht Bestandteil vom WinOLS Hauptprogramm. Es handelt sich hierbei um ein zusätzliches Modul, was getrennt lizenziert werden muss.**

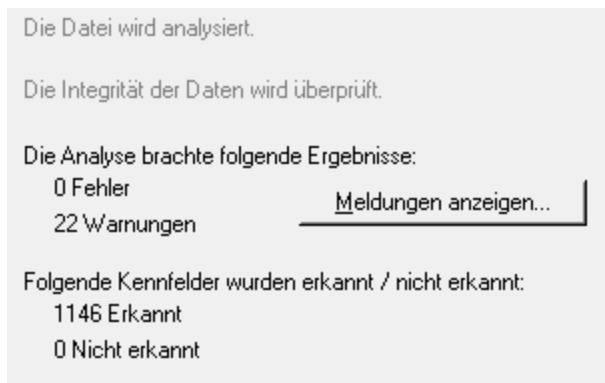
Sie können diesen Assistenten auch dadurch starten, dass Sie eine Damos oder ASAP2 Datei in ein Projektfenster ziehen. In diesem Fall werden die ersten beiden Dialoge übersprungen.



Dieser Assistent führt Sie durch den Import von Damos oder A2L Daten. Bevor Sie ihn starten sollten Sie eine passende Projektdatei öffnen oder durch einen Import erzeugen, weil dieser Assistent sich immer auf das aktuell aktive Projekt bezieht. Der Datenstand in dem Projekt muss dabei genau zu der Damos oder ASAP2 Datei passen, weil sonst der Import unvollständig oder fehlerhaft sein kann. Möchten Sie die Kennfelder in einem anderen Projekt verwenden, sollten Sie den Import trotzdem in den exakt passenden Datenstand durchführen und die Kennfelder danach mit der Option 'Änderungen übernehmen' in ihr Wunschprojekt übertragen.



Im ersten Schritt müssen Sie die Damos oder A2L Datei auswählen, die Sie importieren möchten.



Im zweiten Schritt findet die Analyse der Datei statt. Die Daten werden dabei gelesen und in internes Format konvertiert. Weil die Formate der Dateien unterschiedlich sind und nicht alle Elemente dokumentiert sind, kann es zu

Warnungen und Fehlermeldungen kommen. Diese müssen den Import nicht zwangsläufig stören und sind im kleinen Umfang zu ignorieren.

Importieren Sie die Damos/Asap2 Daten in das zugehörige Projekt oder in ein ähnliches?

Die Daten werden in ein Projekt importiert, was EXAKT zur Damos/Asap2 Daten paßt. (Empfohlen)  
Bitte geben Sie den Offset an, der für diese Datei gilt. Der Offset wird beim Hex-Import angezeigt. Er kann auch automatisch ermittelt werden. (Bei einigen ASAP2-Formaten kann der Offset aus technischen Gründen nicht automatisch erkannt werden.)

Offset (hex):

Hinweis: Damit alle gefundenen Kennfelder importiert werden können, muß der Offset im Bereich -120AA..B1EC liegen.

Die Daten werden in ein Projekt importiert, was dem Originalprojekt ÄHNLICH ist. (Status: Beta-Version)  
Hinweis: In diesem Modus können nur 1d und 2d Kennfelder importiert werden, die in einem speziellen internen Format gespeichert wurden. Aufgrund der notwendigen heuristischen Verfahren ist das Ergebnis nicht 100% sicher.

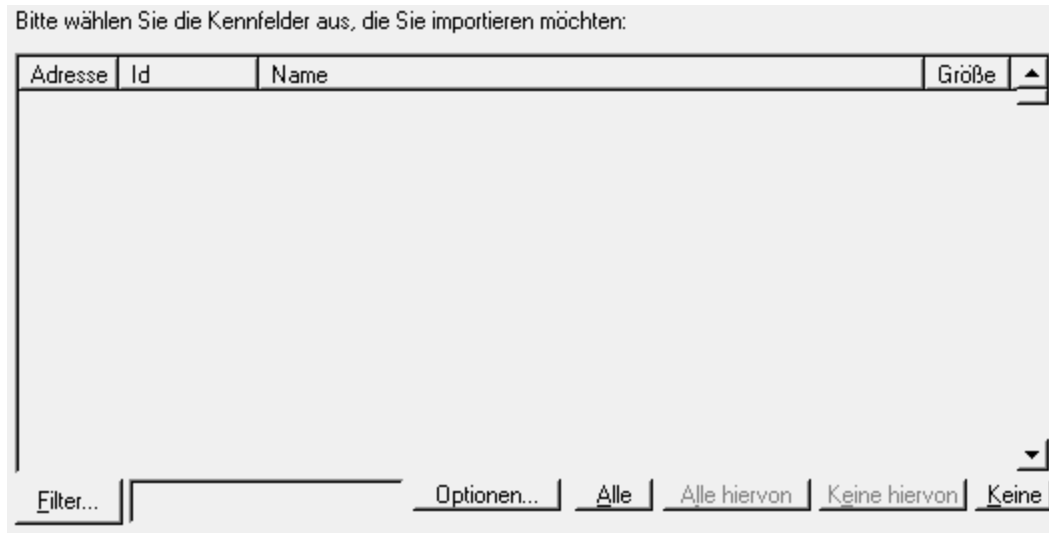
Im dritten Schritt müssen Sie zu erst angeben, ob Ihr Projekt "zugehörig" ist oder nicht. Zu jeder Damos oder ASAP2 Datei gehört eine Projektdatei. Nur wenn Sie diese beiden haben und auch zusammen verwenden, ist ein exakter Import möglich. Seit neustem bietet das Damos Plugin aber auch die Option die Damos Datei in ein fremdes Projekt zu importieren. Falls Sie aber die "zugehörige" Datei besitzen ist es immer besser die Kennfelder in dieses Projekt zu importieren und anschließend mit der Funktion "Änderungen übernehmen" in das fremde Projekt zu übertragen.

Wenn Sie (wie empfohlen) die Datei ist das "zugehörige" Projekt importieren wollen, müssen Sie zuerst den Offset eingeben, der zum Import verwendet werden soll. Innerhalb von Damos oder ASAP2 Dateien werden andere Adressen benutzt als in WinOLS. Der Offset bezeichnet dabei die Verschiebung zwischen den beiden Adressformaten. Wenn das aktuelle Projekt aus einer Intel oder Motorola Datei importiert wurden, dann wurde der Offset dabei gespeichert (und zusätzlich Ihnen angezeigt) und dieses Feld ist jetzt vorausgefüllt. Falls das nicht der Fall ist können Sie probieren ob die automatische Erkennung den Offset berechnen kann. Es hängt dabei vom Aufbau der importieren Datei ab ob dies möglich ist. Als letzte Möglichkeit bleibt sonst nur den Offset zu schätzen (meist hexadezimal runde Adressen). Eine Hilfe ist dabei der Adressbereich in dem der Offset liegen muss. Er wird anhand der Datei errechnet und in diesem Dialog angezeigt.

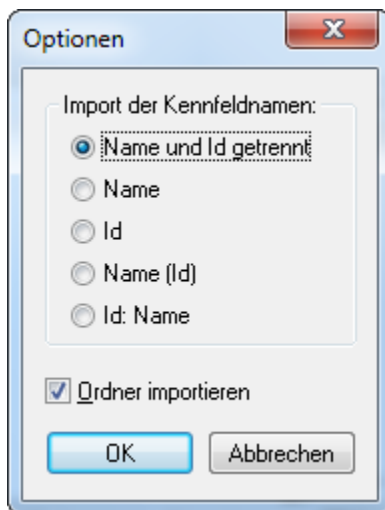
Wenn Sie kein "zugehöriges" Projekt haben, können Sie probieren die Datei in ein anderes Projekt zu importieren. Wählen Sie dazu die untere Option. Bitte beachten Sie, dass der Import dabei folgenden Beschränkungen unterliegt:

1. Das Projekt muss dem "zugehörigen" Projekt ähnlich sein.
2. Generell können nur 1d und 2d Kennfelder importiert werden.
3. Die Kennfelder müssen in einem bestimmten internen Format in der Damos oder ASAP2 Datei definiert sein. Daher kann es vorkommen, dass nur ein Teil der Kennfelder oder in seltenen Fällen auch gar keine Kennfelder gefunden werden.

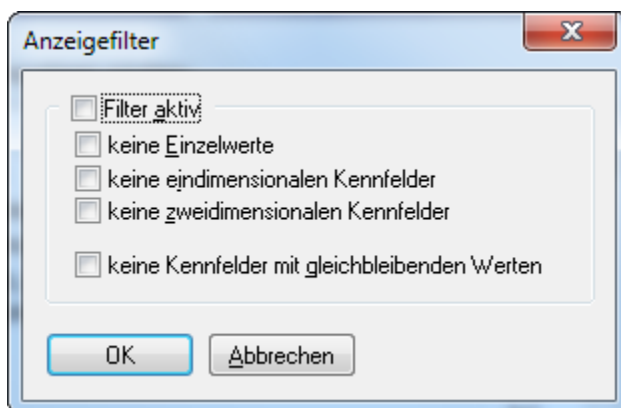
4. Die Chancen Kennfelder zu finden stehen bei ASAP2 Dateien besser als bei Damos.
5. Für den Import werden z.T. Heuristiken verwendet, das Ergebnis ist also nicht 100% sicher. Bitte prüfen Sie es vor der Verwendung.



Im letzten Schritt müssen Sie nur noch die Kennfelder auswählen die Sie importieren möchten. Da in einer Datei sehr viele Kennfelder sein können, kann die aktuelle Ansicht über den Knopf 'Filter' eingeschränkt werden. Dadurch werden nur noch Kennfelder angezeigt die den angegebenen Kriterien (siehe unten) entsprechen. Außerdem können Sie einen Suchtext eingeben. In diesem Fall werden nur Kennfelder angezeigt die den Text enthalten. Mit den Knöpfen 'alle' und 'keine' können Sie entweder alle Kennfelder markieren oder die gesamte Markierung aufheben. Die Knöpfe 'alle hiervon' und 'keine hiervon' haben im Prinzip die gleiche Funktion, beeinflussen aber nur Kennfelder die unter dem aktuellen Filter sichtbar sind. Kennfelder die nicht sichtbar sind werden von diesen Knöpfen nicht beeinflusst. Bevor Sie den Import abschließen und die Kennfelder wirklich in das Hauptprogramm übernehmen, können Sie mit den 'Optionen' (siehe unten) noch Details für die Art des Importes festlegen.



Bei den Optionen können Sie festlegen, welche Merkmale übernommen werden sollen. Üblicherweise haben alle Kennfelder in Damos oder ASAP2 Dateien einen beschreibenden Namen und einen eindeutigen Id. Sie können auswählen Sie nur einen von beiden, beide kombiniert oder (seit kurzem) beide einzeln in die entsprechenden Felder von WinOLS importieren möchten. Außerdem können Sie die Kennfelder mitsamt der Ordner in denen Sie organisiert sind ins WinOLS übernehmen möchten. Auch diese Möglichkeit ist seit kurzem vorhanden.



Mit den Filteroptionen können Sie bestimmen welche Kennfelder in der Ansicht gezeigt und welche Kennfelder dabei versteckt werden sollen. Sie können dabei Kennfelder anhand ihrer Dimension auswählen und danach ob sie nur aus konstanten Werten bestehen oder nicht.

#### **Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: Strg+D

#### **4.12.13 Der Befehl Export Projekteigenschaften (Menü Projekt)**

Die Eigenschaften eines WinOLS Projekts können in einer ini-Datei gespeichert werden. Mit diesem Befehl können Sie eine solche Datei exportieren (und später in ein anderes Projekt importieren).

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

**4.12.14 Der Befehl Import Projekteigenschaften (Menü Projekt)**

Die Eigenschaften eines WinOLS Projekts können in einer ini-Datei gespeichert werden. Mit diesem Befehl können Sie eine solche (zuvor exportierte) Datei importieren und damit die bestehenden Werte überschreiben.

**Hinweis:**

Statt diesen Befehl auszuwählen können Sie die Datei auch einfach in das WinOLS Projekt ziehen.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

**4.12.15 Der Befehl Kennfeldtexte übersetzen (Menü Project)**

Kennfeldtexte sind oftmals nur auf Deutsch verfügbar. WinOLS kann ein plugin nutzen um Kennfeld-, Achsen- und Ordnerbeschreibungen von Deutsch auf Englisch zu übersetzen.

**Hinweis:**

Dieses Kommando erfordert das WinOLS plugin OLS540.

**Disclaimer:**

Dies ist eine maschinelle Übersetzung. Sie ist weder 100% vollständig noch 100% korrekt. Wir können daher keine Garantie für das Ergebnis übernehmen.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

**4.13 Der Befehl Drucken (Menü Projekt)**

Verwenden Sie diesen Befehl zum Ausdrucken eines Dokuments. Bei Auswahl des Befehls erscheint das Dialogfeld Drucken, in dem Sie den zu druckenden Seitenbereich, die Anzahl der Kopien, den Zieldrucker und andere Optionen zur Druckereinstellung angeben können.

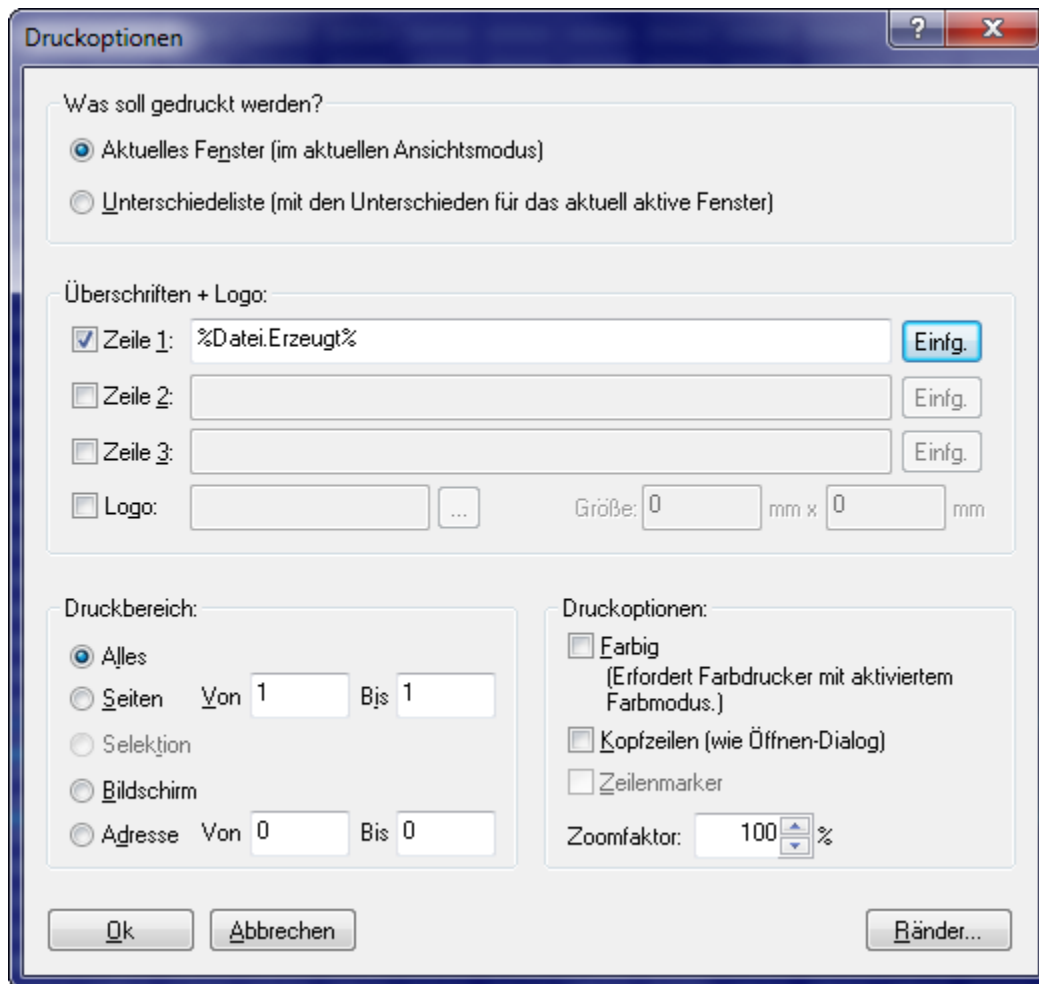
**Abkürzungen:**Symbolleiste: 

Tastatur: STRG+P

#### 4.13.1 Der Befehl Seitenansicht (Menü Projekt)

Verwenden Sie diesen Befehl, um das aktive Dokument so anzuzeigen, wie es gedruckt aussehen würde. Bei der Auswahl dieses Befehls wird das Hauptfenster durch ein Seitenansichtsfenster ersetzt, in dem ein oder zwei Seiten im Druckformat dargestellt werden. In der Symbolleiste der Seitenansicht haben Sie die Möglichkeit, festzulegen, ob Sie ein oder zwei Seiten gleichzeitig betrachten wollen. Weiterhin können Sie sich im Dokument vor- und zurückbewegen, Seiten vergrößert und verkleinert darstellen lassen oder einen Druckauftrag starten.

#### 4.13.2 Der Dialog Druckoptionen (Menü Projekt)



Verwenden Sie diesen Befehl zum Ausdrucken eines Dokuments. Bei Auswahl des Befehls erscheint der oben stehende Dialog, wo Sie diverse Dinge einstellen können.

Im obersten Bereich können Sie einstellen was Sie vom aktuell aktiven Fenster (denn darauf bezieht der Druck und die Vorschau immer) sehen wollen. Entweder die Daten so wie sie derzeit sichtbar sein (also z.B. 3d) oder nur die Unterschiede in einer Liste wie sie auch Unterschiede-Fenster zeigt.

In dem darunter liegenden Bereich können Sie Überschriften einstellen, die auf der Seite erscheinen sollen. Dies kann ein statischer Text sein (z.B. ein Firmenname) oder eine Projekteigenschaft, die genau wie beim Export über den Button "Einfüg." als Platzhalter eingefügt werden kann. Außerdem können Sie ein Logo (eine BMP-Datei) wählen, was rechts oben erscheinen soll. Beim Logo müssen Sie immer die Größe (in mm) einstellen, da diese Information nicht in der Datei enthalten ist.

Der Bereich links unten ist nur aktiv wenn Sie das aktuelle Fenster normal (unter nicht als Unterschiede-Liste) drucken. Hier können Sie einstellen welchen Bereich Sie drucken wollen. Dafür gibt es eine Vielzahl von Möglichkeiten die sich selbst erklären. Bei den Druckoptionen können Sie festlegen, ob Sie farbig drucken wollen, ob Sie (zusätzlich zu den oben konfigurierten) Kopfzeilen mit Angaben aus der Datei drucken möchten und ob (im 2d-Modus) der Zeilenmarker mit gedruckt werden soll.

**Abkürzungen:**Symbolleiste: 

Tastatur: Strg+P

**4.13.3 Der Befehl Druckereinrichtung (Menü Projekt)**

Verwenden Sie diesen Befehl, um einen Drucker und einen Druckeranschluß zu bestimmen. Nach Auswahl des Befehls erscheint das Dialogfeld Druckereinrichtung, in dem Sie den Drucker und seinen Anschluß festlegen können.

**4.14 Der Befehl Beenden (Menü Projekt)**

Verwenden Sie diesen Befehl zum Beenden Ihrer Sitzung mit WinOLS. Alternativ dazu können Sie aus dem Systemmenü der Anwendung den Befehl Schließen wählen. WinOLS fragt nach, ob Sie Dokumente mit nicht gesicherten Änderungen speichern wollen.

**Abkürzungen:**

Maus: Doppelklicken Sie auf das Systemmenü der Anwendung.

Tastatur: ALT+F4

**4.15 Die Befehle 1, 2, 3, 4 (Menü Projekt)**

Verwenden Sie die am Ende des Menüs Datei aufgelisteten Nummern und Dateinamen, um die letzten vier von Ihnen geschlossenen Dokumente zu öffnen. Wählen Sie dazu die Nummer des zu öffnenden Dokuments.



**Kapitel**

---

**V**

## 5 Befehle des Menüs Bearbeiten

Das Menü Bearbeiten enthält folgende Befehle:

Rückgängig	Macht die letzte Bearbeitungsoperation rückgängig
Wiederherstellen	Stellt die zuletzt rückgängig gemachte Bearbeitungsoperation wieder her
Kopieren	Kopiert Daten aus dem Dokument in die Zwischenablage
Kopieren erweitert	
- Adresse kopieren	Kopiert die aktuelle Cursor-Adresse
- Kennfeld kopieren	Kopiert das aktuelle Kennfeld
- Kennfeldeigenschaften kopieren	Kopiert ausgewählte Eigenschaften des aktuellen Kennfeldes um zu auf andere Kennfelder anwenden zu können
- Beide Achsen kopieren	Kopiert die Achsen des Kennfeldes
- Beide Achsen kopieren (Nur Text)	Kopiert die Achsen des Kennfeldes als Text (zum Einfügen in einen Texteditor)
- X-Achse kopieren	Kopiert die X-Achse des Kennfeldes
- X-Achse kopieren (Nur Text)	Kopiert die X-Achse des Kennfeldes als Text (zum Einfügen in einen Texteditor)
- Y-Achse kopieren	Kopiert die Y-Achse des Kennfeldes
- Y-Achse kopieren (Nur Text)	Kopiert die Y-Achse des Kennfeldes als Text (zum Einfügen in einen Texteditor)
- Als C-Array kopieren	Kopiert die selektierten Werte als Text im Format eines Arrays der Programmiersprache C
- Als Text kopieren	Kopiert die selektierten Werte als Text (zum Einfügen in einen Texteditor)
- Block kopieren	Kopiert größere Datenbereich innerhalb des Projektes oder zu anderen Projekten.
Ausschneiden	Löscht Daten aus dem Dokument und überträgt sie in die Zwischenablage
Einfügen	Fügt Daten aus der Zwischenablage in das Dokument ein
Fenster einfügen / löschen	
- Neues Hexdump	Fügt ein neues Hexdumpfenster ein

Fenster	
- Neues Kennfeld Fenster	Fügt ein neues Kennfeldfenster ein
- Fenster löschen	Schließt und löscht das aktuelle Fenster
- Kennfeld öffnen	Öffnet das Kennfeldfenster, was sich an der aktuellen Cursorposition befindet
- Kennfeld löschen	Schließt und löscht das Kennfeldfenster, was sich an der aktuellen Cursorposition befindet
Als Text	Erlaubt des Bearbeiten der aktuellen Selektion / Cursorposition als normalen Text.
Direkte Eingabe	Geben Sie neue Werte direkt an der Cursorposition ein
Hexdump signieren	Schützen Sie Ihr Projekt mit verstecktem Text, der nicht durch andere entfernt werden kann
QuickFix	Kleinere Gruppen von Zustands-Änderungen versionsunabhängig definieren / anwenden.
Wert +1	Erhöht alle selektierten Zellen um 1
Wert - 1	Verringert alle selektierten Zellen um 1
Ändern absolut	Setzt alle selektierten Zellen auf einen Wert
Ändern relativ	Erlaubt die Modifikation der selektierten Zellen mittels mathematischer Operationen
Ändern einstellen	Erlaubt die Modifikation der selektierten Zellen mittels Schieberegler
Werte runden/ begrenzen	Rundet die selektierten Werte oder begrenzt sie auf ein Minimum/Maximum.
Wert Original	Stellt den Originalwert für alle selektierten Zellen wieder her
Interpolieren	Interpoliert die selektierten Werte aus den Nachbarzellen.
Zeile / Spalte entfernen	Hilft dabei in einem Kennfeld eine Zeile oder Spalte zu entfernen um am Rand Platz für eine neue zu haben.
Ändern wiederholen	Wiederholt die zuletzt durchgeführte Bearbeitungsoperation für die aktive Selektion
Checksumme	Zeigt das Menü zum Einrichten von Checksummen an

Checksumme anwenden	Wendet für den Bereich in dem sich der Cursor befindet die Checksumme an
Checksumme online suchen	Sucht online auf der Website von EVC nach passenden Checksummen-Modulen
Checksummen Bereiche	Berechnet typische Checksummen für einen benutzerdefinierten Bereich
Eigenschaften: Fenster	Zeigt die Eigenschaften des aktiven Fensters an

### 5.1 Der Befehl Rückgängig (Menü Bearbeiten)

Verwenden Sie diese Option, um die letzte Bearbeitungsaktion rückgängig zu machen, wenn dies möglich ist.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:-

Tastatur: Strg+Z

### 5.2 Der Befehl Wiederherstellen (Menü Bearbeiten)

Verwenden Sie diese Option, um die letzte Verwendung des Befehls 'Rückgängig' wiederum rückgängig zu machen, wenn dies möglich ist.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:-

Tastatur: Strg+Y

### 5.3 Der Befehl Kopieren (Menü Bearbeiten)

Verwenden Sie diesen Befehl, um markierte Daten in die Zwischenablage zu kopieren. Sind keine Daten markiert, dann wird die aktuelle Zelle kopiert.

Sie können auch komplette Kennfelder kopieren. Selektieren Sie dazu einfach das gewünschte Kennfeld im Kennfeldauswahlfenster bevor Sie kopieren. Sie können auch das Kontextmenü des Kennfeldauswahlfensters zum kopieren verwenden.

Das Kopieren von Daten in die Zwischenablage ersetzt die Daten, die sich zuvor darin befanden.

**Excel**

Sie können Selektionen kopieren und diese Werte dann in Microsoft Excel einfügen. Wenn Sie komplette Kennfelder im Kennfeldauswahlfenster kopieren und in Excel einfügen, werden sogar Überschriften und Stützstellen mit übertragen.

### Excel-Bug #1

Falls Kommazahlen beim Einfügen in Excel in 2 Zellen aufgeteilt werden, wählen Sie in Excel "Daten > Text in Spalten > Getrennt" und aktivieren Sie hier nur "Tabstopp".

### Excel-Bug #2

Falls Tausendertrennzeichen falsch interpretiert werden (1.234567 wird dann zu 1.234.567), dann ändern Sie in Excel "Optionen > Advanced > Separator characters" so, dass eine Fehlinterpretation nicht mehr möglich ist.

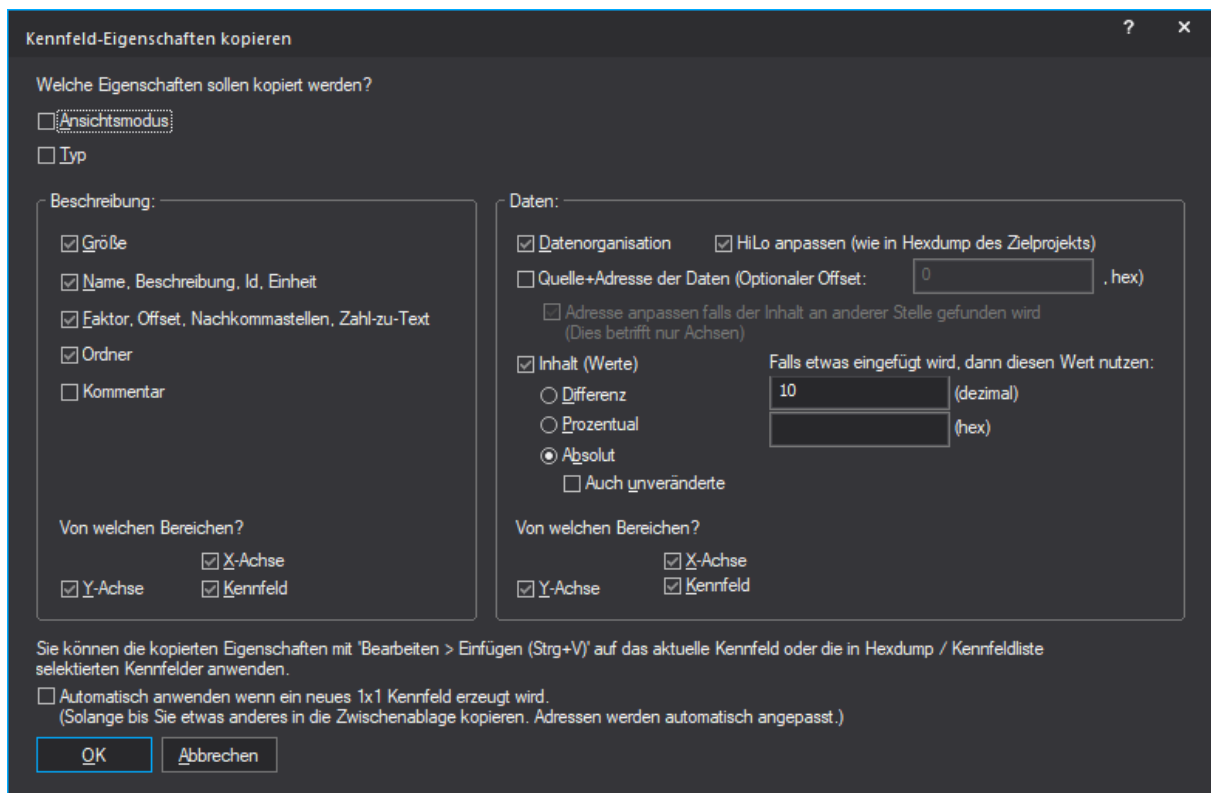
### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: STRG+C

## 5.3.1 Der Befehl Kennfeldeigenschaften kopieren (Menü Bearbeiten)

 Video



Verwenden Sie diesen Befehl, um ausgewählte Eigenschaften des aktuellen Kennfeldes in die Zwischenablage kopieren. Sie können Sie dann später mit Strg+V auf:

- das aktuell geöffnete Kennfeld.

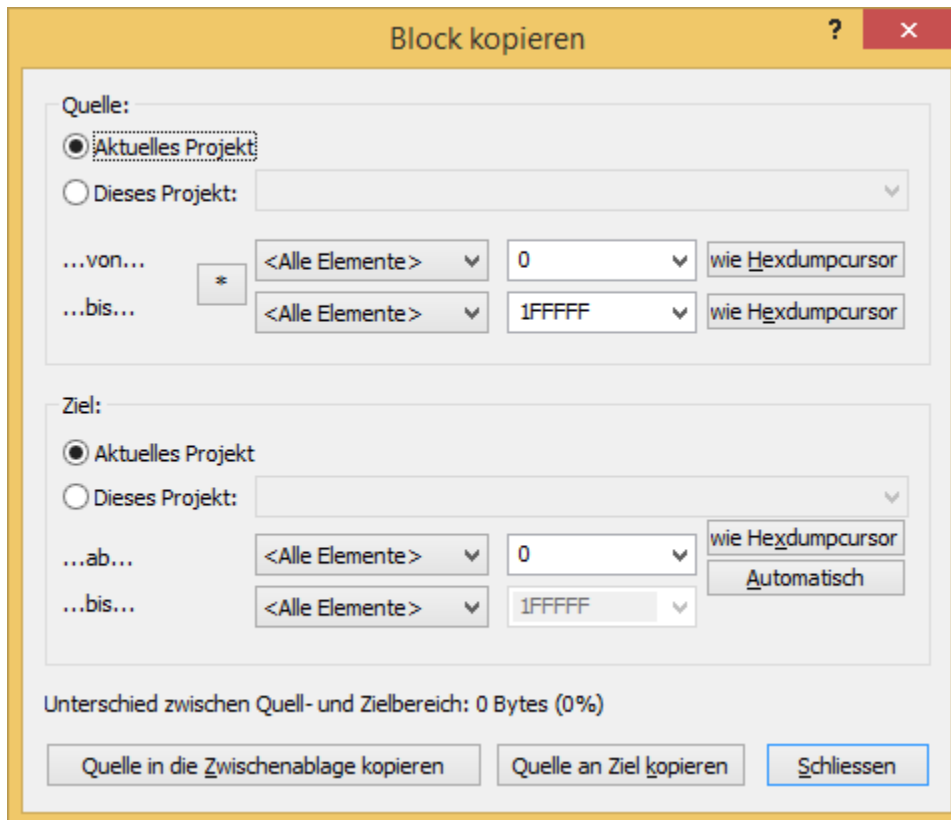
- die aktuell in der Kennfeldliste selektierten Kennfelder
- die aktuell im Hexdump selektierten Kennfelder anwenden

### Abkürzungen:

Symbolleiste:-

Tastatur: STRG+ALT+C

## 5.3.2 Der Befehl Speicherbereich kopieren (Menü Bearbeiten)



Verwenden Sie diesen Befehl, um größere Blöcke binär in das gleiche / ein anderes Projekt zu kopieren oder in die Zwischenablage zu kopieren. Sie können wählen ob Sie die Adressen relativ zu einem bestimmten Element verwenden möchten.

### \*-Button:

Öffnet ein Menü mit typischen Bereichen die Sie evtl. selektieren möchten. Bereiche die mit 'Kern' markiert sind, wurden um 00/FF Bereiche am Anfang/Ende verkleinert.

### Automatisch:

Sucht automatisch den Offset mit dem geringsten Unterschied.

### Abkürzungen:

Symbolleiste:-

Tastatur: -

## 5.4 Der Befehl Ausschneiden (Menü Bearbeiten)

Verwenden Sie diesen Befehl, um die aktuell markierten Daten aus dem Dokument zu entfernen und in die Zwischenablage zu übertragen. Der Befehl kann nicht ausgewählt werden, wenn momentan keine Daten markiert sind.

Das Ausschneiden und Übertragen von Daten in die Zwischenablage ersetzt die Daten, die sich vorher dort befanden.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: -

## 5.5 Der Befehl Einfügen (Menü Bearbeiten)

Verwenden Sie diesen Befehl, um eine Kopie des Inhalts der Zwischenablage an der Einfügestelle einzufügen. Dieser Befehl steht nicht zur Verfügung, falls die Zwischenablage leer ist.

Dieser Befehl dient auch dazu Kennfelder einzufügen, die Sie zuvor kopiert haben.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: STRG+V

## 5.6 Fenster einfügen / löschen

Bitte wählen Sie ein Unterthema.

### 5.6.1 Der Befehl Neues Hexdump Fenster (Menü Bearbeiten)

Fügt ein neues Hexdumpfenster ein. Dieses Kommando wird selten benötigt.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: -

### 5.6.2 Der Befehl Neues Kennfeld Fenster (Menü Bearbeiten)

Fügt ein neues Kennfeldfenster ein. Normalerweise ist es einfacher einen Bereich in einem Hexdumpfenster zu markieren und in ein Kennfeld Fenster umzuwandeln.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: -

### 5.6.3 Der Befehl Fenster löschen (Menü Bearbeiten)

Schließt und löscht das aktuelle Fenster.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

### 5.6.4 Der Befehl Kennfeld öffnen (Menü Bearbeiten)

Öffnet das Kennfeldfenster in dessen Bereich sich der Hexdumpcursor im Augenblick befindet.

Dieses Kommando ist nur verfügbar, wenn sich der Cursor im Augenblick in einem solchen Bereich befindet. Solche Bereiche sind in Hexdumpfenstern farblich markiert.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

### 5.6.5 Der Befehl Kennfeld löschen (Menü Bearbeiten)

Löscht das Kennfeldfenster in dessen Bereich sich der Hexdumpcursor im Augenblick befindet.

Dieses Kommando ist nur verfügbar, wenn sich der Cursor im Augenblick in einem solchen Bereich befindet. Solche Bereiche sind in Hexdumpfenstern farblich markiert.

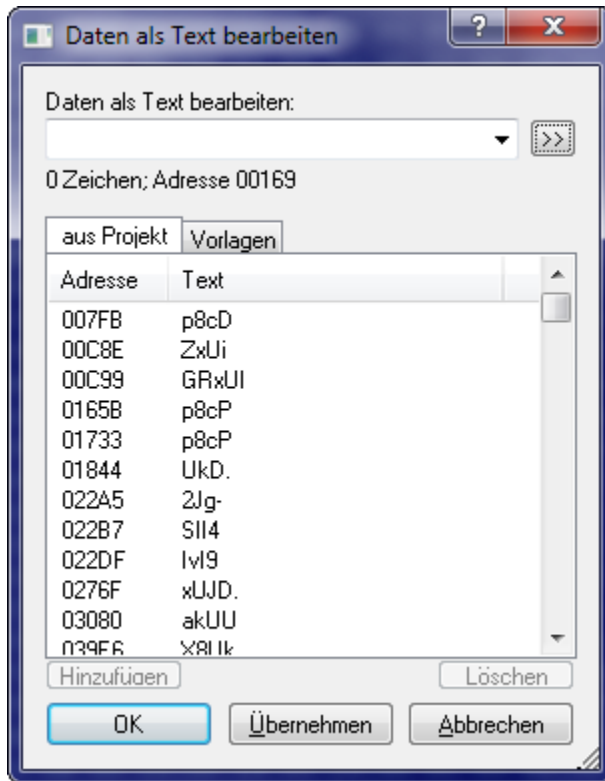
**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -



## 5.7 Der Dialog Als Text (Menü Bearbeiten)



Mit diesem Dialog können Sie den Inhalt des Eproms als normalen Text editieren, z. B. um Kennzeichnungen zu hinterlegen.

Erzeugen Sie eine Selektion ohne Unterbrechungen um einen bestehenden Text zu bearbeiten, bevor Sie diesen Dialog starten oder setzen Sie den Cursor auf den Textanfang um den Textblock automatisch zu erkennen.

In der unteren Hälfte des Fensters erscheint eine Liste aller möglichen (automatisch erkannten) Texte im aktuellen Projekt. Es kann einige Sekunden dauern, bis die Liste komplett aufgebaut ist. Klicken Sie auf einen Eintrag um das Projekt an dieser Stelle zu bearbeiten.

Über die Karteireiter (über der Liste) können Sie auch eine Liste aller von Ihnen fest vordefinierten Standardtexte anzeigen lassen. Diese ist am Anfang leer. Benutzen Sie den Knopf "Hinzufügen" um den aktuell eingegeben Text in die Liste mit aufzunehmen. Die Liste wird projektunabhängig auf der Festplatte gespeichert.

Falls Sie ein größeres Eingabefenster wünschen, klicken Sie auf den Button ">>".

### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: Strg+Shift+T

## 5.8 Das Kommando Direkte Eingabe (Menü Bearbeiten)

Durch dieses Kommando öffnet sich ein kleines Eingabefenster direkt an der Stelle wo der Cursor derzeit ist. Hier können Sie einen neuen Wert für die aktuelle Zeile eingeben. Dies funktioniert im wesentlichen wie bei dem Dialog 'Ändern absolut'.

Falls Sie Faktor / Offset verwenden: Geben Sie immer den Wert ein, der später angezeigt werden soll und nicht den Wert, der später im Eprom steht. WinOLS rechnet das für Sie um.

### Optional:

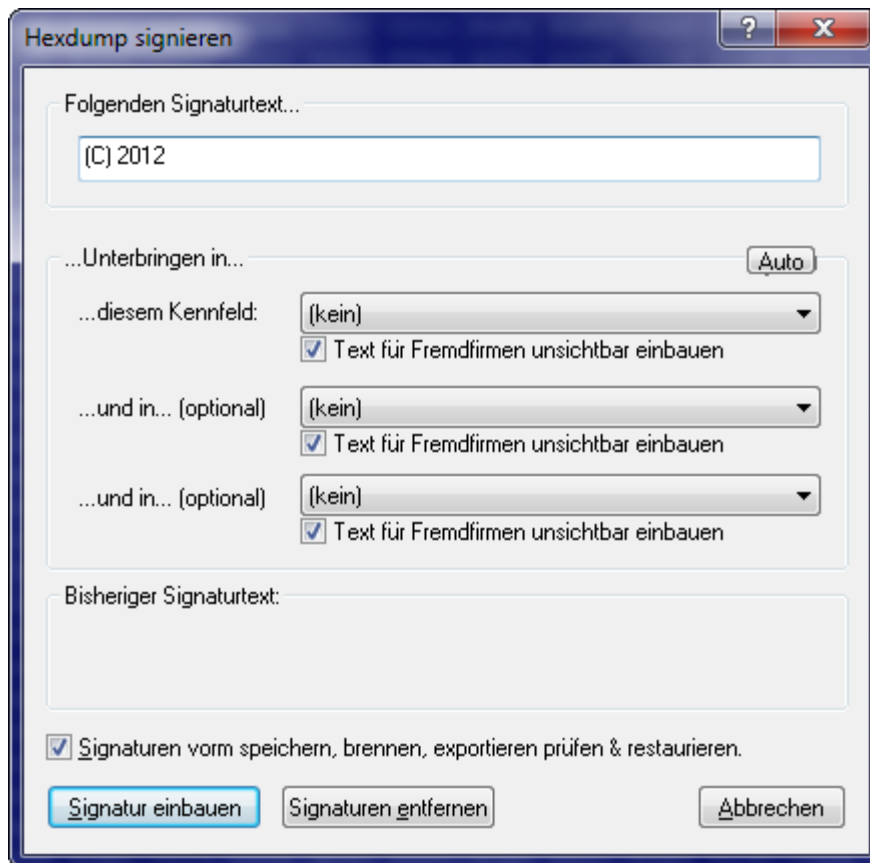
Sie können diesen Modus auch durch das Drücken einer Zahl-Taste einleiten (siehe "Sonstiges > Konfiguration > Sonstiges > Bearbeiten").

### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: Eingabe

## 5.9 Der Dialog Hexdump signieren (Menü Bearbeiten)



Mit diesem Dialog können Sie Texte so in ein Projekt einfügen, daß sie normalerweise nicht sichtbar sind. Das kann sinnvoll sein, um z.B. Ihre Projekte unsichtbar mit Ihrem Firmennamen zu kennzeichnen.

WinOLS macht dazu sehr kleine Änderungen an dem Projekt. Die Änderungen sind normalerweise zu klein um die Funktionalität der Daten zu ändern, aber groß genug um darin Texte zu codieren.

Um zu funktionieren, muss die Funktion wissen, welche Kennfelder sie verändern darf. Je größer das Kennfeld und mehr Bytes pro Zelle (also z.B. 2 Bytes für einen 16 Bit Wert), desto mehr Daten passen rein. Am besten verwenden Sie stets große Kennfelder, da Sie sonst eventuell nur kurze Texte einfügen können.

Sie können den Text vor anderen Firmen verstecken. Auf diese Art können andere Leute (aus anderen Firmen) überhaupt keine Nachricht sehen. Andererseits können Sie sich auch entscheiden den Text nicht zu verstecken. Auf diese Art können andere Leute den Text im Dialog sehen, aber sie wissen nicht, wo er im Projekt gespeichert ist. Das macht es für sie schwierig (aber nicht unmöglich) den Text zu entfernen. Der beste Weg ist möglicherweise eine Kombination. Sie können einen sichtbaren Text hinterlassen und zwei weitere Texte unsichtbar hineinschreiben.

Signaturen können gestört werden, wenn Sie am Projekt arbeiten. Daher ist es empfehlenswert WinOLS vorm Speichern, Exportieren und Brennen prüfen zu lassen, ob noch alle Signaturen intakt sind und sie ggf. reparieren zu lassen.

#### **Noch einige Hinweise:**

- Um einen schwer entfernbaren Importschutz zu erzeugen, aktivieren Sie die NOREAD-Signatur. Weil Signaturen stets die WinOLS-Kundennummer beinhalten, können Sie die Datei trotzdem reimportieren.
- Verwenden Sie keine Kennfelder mit geringen Werteveränderungen. Andernfalls könnten die Änderungen, die WinOLS macht, die Werte des Kennfeldes in ihrem Sinn ändern und so Fehlfunktionen verursachen.
- Um mehr Sicherheit zu erreichen, können Sie den gleichen Text mehrfach einfügen. Falls die Signatur an einer Stelle gestört wird, ist sie an anderen Stellen noch immer intakt.
- Sie können nur ihre eigenen Signaturen entfernen. Signaturen von Fremdfirmen können nicht entfernt werden.
- Seien Sie vorsichtig im Umgang mit der 'Auto' Funktion. Möglicherweise wählt sie Kennfelder aus, die in Ihren Augen nicht geeignet sind um Signaturen aufzunehmen.
- Überprüfen Sie Kennfelder stets, wenn sie von dieser Funktion geändert wurden und prüfen Sie, ob die gemachten Änderungen nicht zu groß sind.
- Die Funktion 'Signaturen entfernen' überschreibt die Signatur, stellt aber nicht die Ursprungswerte wieder her. Wenn Sie die Ursprungswerte zurück haben wollen, verwenden Sie wie üblich die Undo Funktion.
- Der Signaturtext kann im Signaturdialog und im Versionsdialog eingesehen werden.

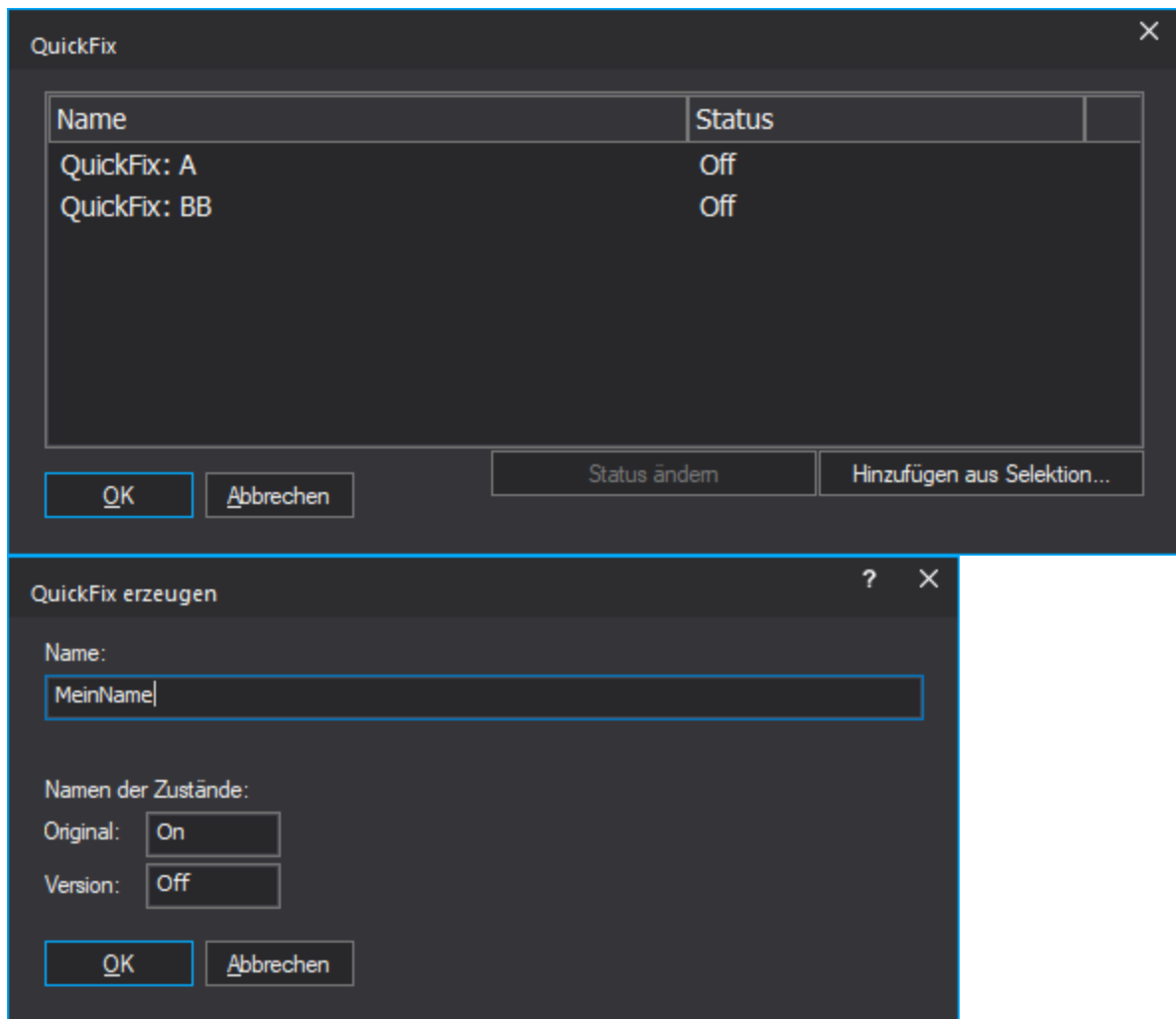
Nicht geeignet sind:

- Kleine Kennfelder
- Float-Kennfelder
- Kennfelder mit Sprungbytes

**Abkürzungen:**Symbolleiste: 

Tastatur: -

## 5.10 Der Dialog QuickFix (Menü Bearbeiten)



QuickFixes definieren kleinere Gruppen von Zustands-Änderungen versionsunabhängig. Die Zustände (meist: an/aus) werden in den Kennfeldern gespeichert (Zahl-zu-Text) und somit damit in allen Versionen verfügbar und können schnell aktiviert oder deaktiviert werden.

**Anwenden:**

Klicken Sie im Dialog auf die Zeile und dann auf 'Status ändern' um den

gewünschten Status zu erreichen. Schließen Sie den Dialog mit OK, um den Hexdump wie gewünscht zu verändern.

**Erzeugen (manuell):**

Sie können einen QuickFix manuell erzeugen:

- Erzeugen Sie im Kennfeldbaum einen neuen Ordner. Der Name muss mit "QuickFix:" anfangen
- Definieren Sie Kennfelder in diesem Ordner, die genau die Speicherstellen abdecken die Sie ändern möchten. Alle Kennfelder müssen Zahl-zu-Text Definitionen mit den gleichen Texten (Zustandsnamen) enthalten. Sie können aber auf unterschiedliche Werte verweisen.

**Erzeugen (aus Selektion):**

(Dies ist ein WinOLS Feature-Update.)

Sie benötigen eine Version wo einige Werte geändert sind.

- Selektieren Sie diese (max 200 Zellen). Unveränderte Zellen dürfen nicht selektiert sein.
- Verwenden Sie dem Hinzufügen-Button im QuickFix-Dialog.
- Geben Sie einen Namen für den QuickFix und für die Zustände von Original und Version ein.

**XDF-Import (OLS526)**

Beim Import von XDF Dateien werden XDFPATCH Blöcke als QuickFixes importiert.

**Reseller:**

QuickFixes sind technisch Kennfelder+Kennfeldordner. Sie sind daher sowohl beim Projektkauf, als auch beim Kauf einer Version enthalten. Nur bei einem Nur-Original-Kauf sind sie nicht enthalten, weil der keine Kennfelder enthält.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:-

Tastatur: Shift+Q

## 5.11 Der Befehl Wert + 1 (Menü Bearbeiten)

Erhöht die Werte aller selektierten Zellen bzw. der Zelle unter dem Cursor um 1.

Halten Sie die Taste gedrückt um den Befehl (immer schneller werdend) zu wiederholen.

Wenn gleichzeitig die Strg-Taste und die Plus-Taste (vom Zehnerblock) gedrückt wird, wirkt der Befehl 100x stärker.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: 

Tastatur: Plus / Komma

## 5.12 Der Befehl Wert - 1 (Menü Bearbeiten)

Verringert die Werte aller selektierten Zellen bzw. der Zelle unter dem Cursor um 1.

Halten Sie die Taste gedrückt um den Befehl (immer schneller werdend) zu wiederholen.

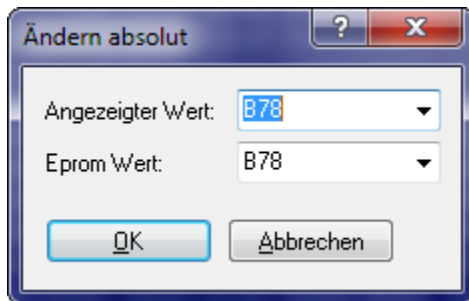
Wenn gleichzeitig die Strg-Taste und die Minus-Taste (von Zehnerblock) gedrückt wird, wirkt der Befehl 100x stärker.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: Minus

## 5.13 Der Dialog Ändern Absolut (Menü Bearbeiten)



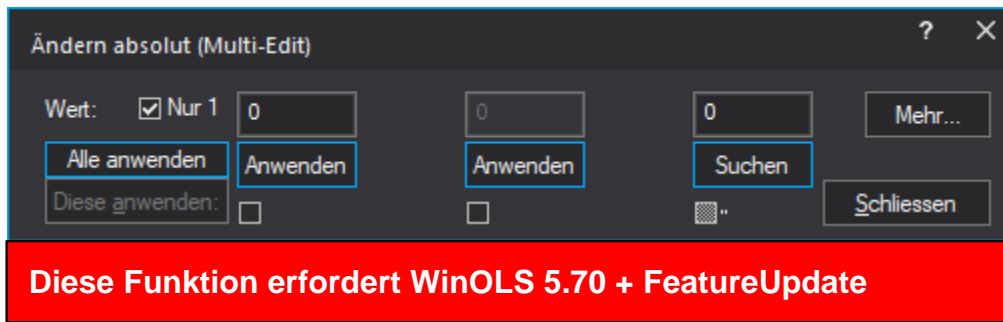
### Modus: Standard

Verwenden Sie diesen Befehl um die aktuelle Zelle bzw. alle markierten Zellen auf einen Wert zu setzen.

WinOLS verwaltet die Daten intern immer in dem Format in dem sie auch später im Eprom stehen. Angezeigt werden aber manchmal mit Faktor und Offset skalierte Werte um die Darstellung zu verbessern.

Daher werden in dieser Dialogbox auch zwei Werte angezeigt. Der obere Wert ist der, den Sie auch im aktuellen Kennfeld sehen. Alle Einflüsse, wie z.B. Zahlensystem, Faktor und Offset sind die selben. Der untere Werte ist stets in hex und der Wert, der später im Eprom steht. Die beiden Felder sind miteinander gekoppelt und werden automatisch aktualisiert.

### Modus: Multi-Edit



Wenn Sie (schmale) Kennfelder gekoppelt haben, dann erscheint dieses Fenster. Hier können Sie Werte pro Spalte angeben und entweder einzeln anwenden oder alle angekreuzten zusammen anwenden. Mit dem Mehr-Button können Sie Ersetzen-Kommandos für den Suche-Dialog aus den aktuellen Einstellungen erzeugen lassen.

### Individuell vs. Alles:

Mit den einzelnen Anwenden-Buttons können Sie diese Spalte anwenden. Mit dem Button "Diese Anwenden" werden alle angekreuzten Spalten angewendet. Mit "Alle Anwenden" werden alle Spalten (außer Suchspalten) angewendet.

Wenn Sie das Kreuzfeld "Nur 1" aktivieren, dann ist nur das erste Eingabefeld aktiviert und alle anderen werden damit synchronisiert. (Ausgenommen Suchspalten).

Mit der Taste "Eingabe" wenden Sie den Anwenden/Suchen-Button an der zur EditText passt, in der derzeit der Cursor ist. Die Tasten "Strg+Eingabe" entsprechen dem Button "Alle Anwenden".

### Tri-State Kreuzfelder:

Die Kreuzfelder haben 3 Zustände. Im dritten Zustand (halb-grau) wird aus dem Anwenden-Button unter dem Feld eine Suche für diese Spalte. Hier werden nicht alle Features des Suche-Dialogs unterstützt, aber Sie können zumindest Alternativwerte (41/42/43) angeben.

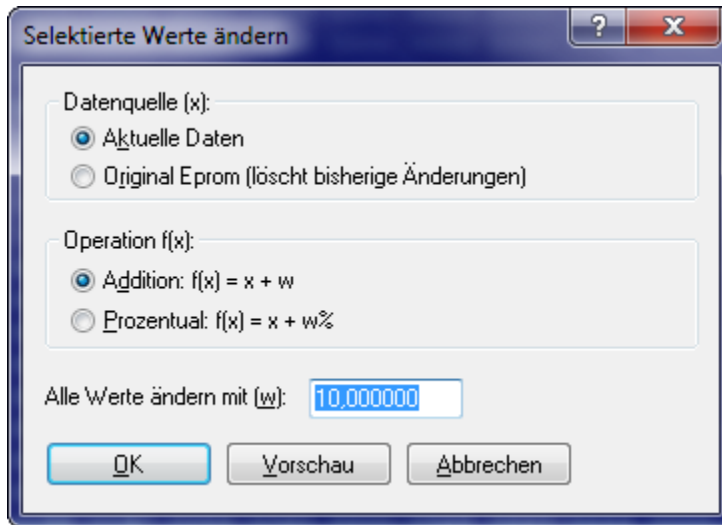
Über „Mehr“ können Sie zum Standard-Modus zurückwechseln.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: =

## 5.14 Der Dialog Ändern Relativ (Menü Bearbeiten)



Verwenden Sie diesen Befehl um die aktuelle Zelle bzw. alle markierten Zellen mittels mathematischer Operationen zu verändern.

Mit der Datenquelle (oberer Teil im Dialog) können Sie einstellen woher OLS die Ausgangsdaten für die Operationen nimmt. Hinweis: Die Angabe 'Original Eprom' bezieht sich auf die derzeit als Original gewählte Version.

Im mittleren Teil des Dialoges können Sie die mathematische Operation wählen, die Sie auf die Zellen anwenden wollen.

Im unteren Teil des Dialoges geben Sie den Parameter für die gewählte Operation ein.

Zum Beispiel 'Addition' und '1000' um alle Werte um 1000 zu erhöhen oder 'Prozentual' und '-10' um alle Werte um 10% zu verringern.

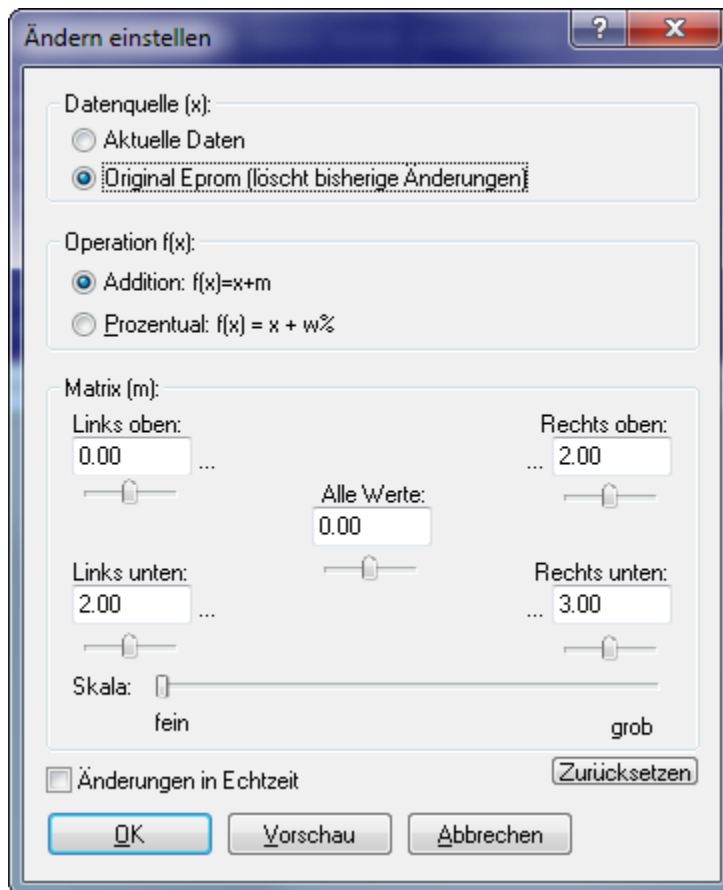
### Abkürzungen:

Symbolleiste:

Tastatur: %, Strg+Shift+A (Addition aktiviert), Strg+Shift+P (Prozentual aktiviert)



## 5.15 Der Dialog Ändern Einstellen (Menü Bearbeiten)



Verwenden Sie diesen Befehl um die aktuelle Zelle bzw. alle markierten Zellen mittels mathematischer Operationen zu verändern. Die oberen beiden Abschnitte funktionieren wie beim Dialog Ändern Relativ.

Im Gegensatz zum Dialog Ändern Relativ gibt es hier nicht nur einen Parameter für die mathematische Operation, sondern 5. Der Parameter in der Mitte des Dialoges gilt dabei für alle Zellen gleichermaßen. Die anderen 4 Parameter wirken in ihrer Stärke abhängig von ihrer Position. Zum Beispiel wirkt der Parameter, der links oben einstellt wird auch auf die Zellen am stärksten, die links oben in der Selektion liegen.

Alle Parameter können auch über Regler eingestellt werden. Die Empfindlichkeit der Regler kann mit dem Skala-Regler eingestellt werden.

Durch das Kreuzfeld 'Änderungen in Echtzeit' werden Änderungen sofort in das Kennfeld und ggf. auch sofort ins Fahrzeug übertragen. Es wird empfohlen diese Funktion mit besonderer Vorsicht anzuwenden um Schäden am Fahrzeug zu vermeiden.

Dieser Befehl ist nur verfügbar wenn ein Bereich markiert ist.

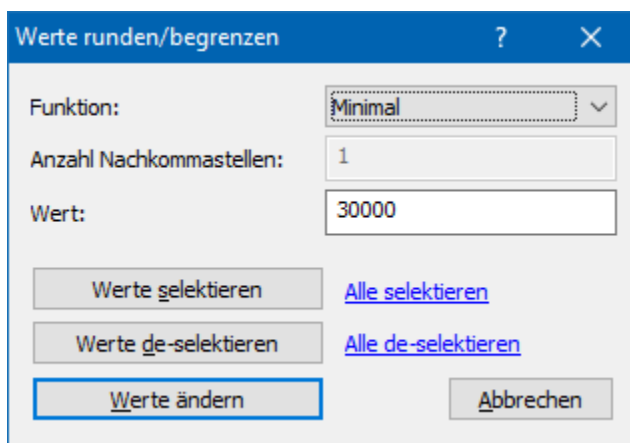
**Abkürzungen:**Symbolleiste: 

Tastatur: %

**5.16 Der Dialog Werte runden/begrenzen (Menü Bearbeiten)**

Mit diesem Befehl könnten die selektierten Werte:

- gerundet werden (z.B. 1,2345 => 1,2300)
- begrenzt werden auf minimalen oder maximalen Wert

**Tipp:**

Sie können diese Funktion auch auf mehrere Kennfelder gleichzeitig anwenden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste im KF-Sidebar auf mehrere selektierte Kennfelder und wählen Sie "Mehrere Kennfelder bearbeiten".

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: Strg+Alt+R

Tastatur: Strg+Alt+Shift+R (Überspringt den Dialog)

**5.17 Der Befehl Wert Original (Menü Bearbeiten)**

Dieser Befehl setzt alle markierten Zellen auf ihre Werte von der Originalversion zurück.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: F11

**5.18 Der Dialog Interpolieren (Menü Bearbeiten)**

Mit diesem Kommando werden die selektierten Zeilen mit einer Interpolations-Berechnung aus den angrenzenden Zellen ersetzt. Dazu muss die Selektion

rechteckig (oder eindimensional) sein und es muss einen Rand an jeder Seite geben, der nicht selektiert ist, damit es eine Basis für eine Berechnung gibt. Für die kubische Interpolation sind 2 unselektierte Zellen an jeder Seite erforderlich. Dadurch ist die kubische Interpolation "runder" und kann Trends besser fortsetzen.

Die Funktion kann auch auf Stützstellen angewendet werden.

**Extrapolieren:**

Wenn eine Selektion an einer Seite bis zum Rand geht ist ein interpolieren (außer über die Eckwerte) nicht möglich. Wenn auf der andere Seite aber mindestens 2 Zellen außerhalb der Selektion sind, kann WinOLS (wenn Sie die gleichnamige Option aktivieren) aufgrund der 2 Zellen die Werte extrapolieren. (Interpolieren=Zwischen den Referenzwerten; Extrapolieren=Außerhalb der Referenzwerte)

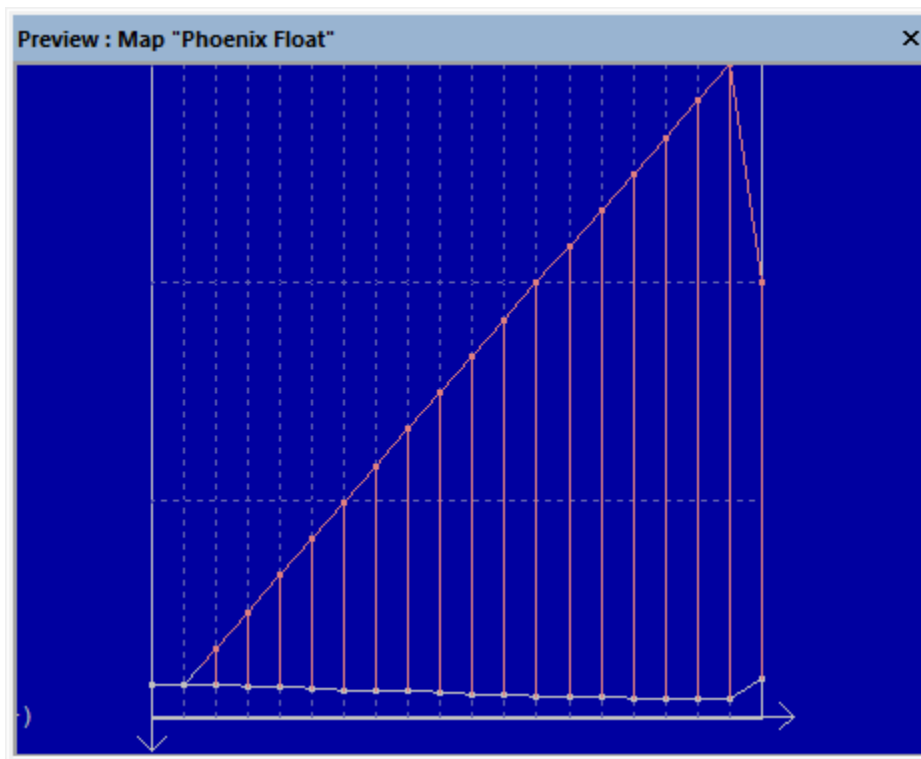
**Fallback-Strategie:**

Es kann passieren, dass die gewählten Optionen (kubisch oder alle 4 Seiten) mit der aktuellen Selektion nicht möglich ist. WinOLS reduziert dann automatisch die Optionen soweit, dass eine Interpolation/Extrapolation möglich ist. Ein entsprechender Text im Dialog weist dann darauf hin.

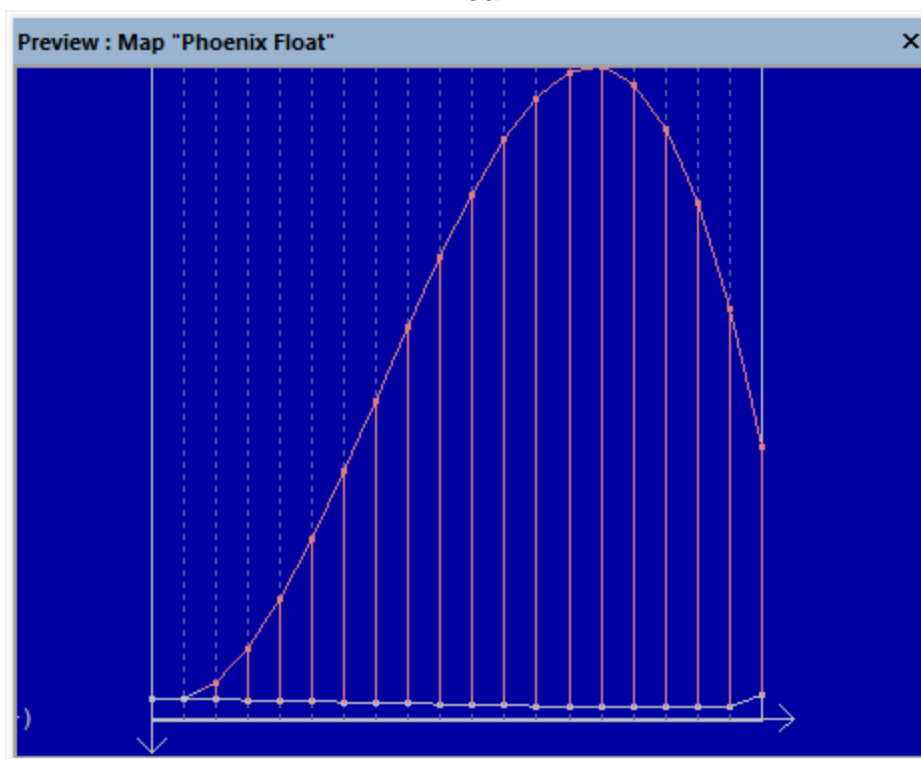
Falls Sie explizit "nur links/rechts" / "nur oben/unten" aktiviert haben, dann kann das dazu führen, dass keine Berechnung möglich ist, weil die Selektion zu nahe am Rand ist.. Aktivieren Sie die Checkbox "falls erforderlich: Alle Seiten" um nötigenfalls auf die anderen Seiten auszuweichen.

**Beispiel:**

In beiden Bilder sind die 2 äußersten Werte auf jeder Seite unverändert gelassen worden (und auch auf beiden Bildern gleich, die Skalierung ist unterschiedlich). Die Werte dazwischen wurden interpoliert.



linear



kubisch

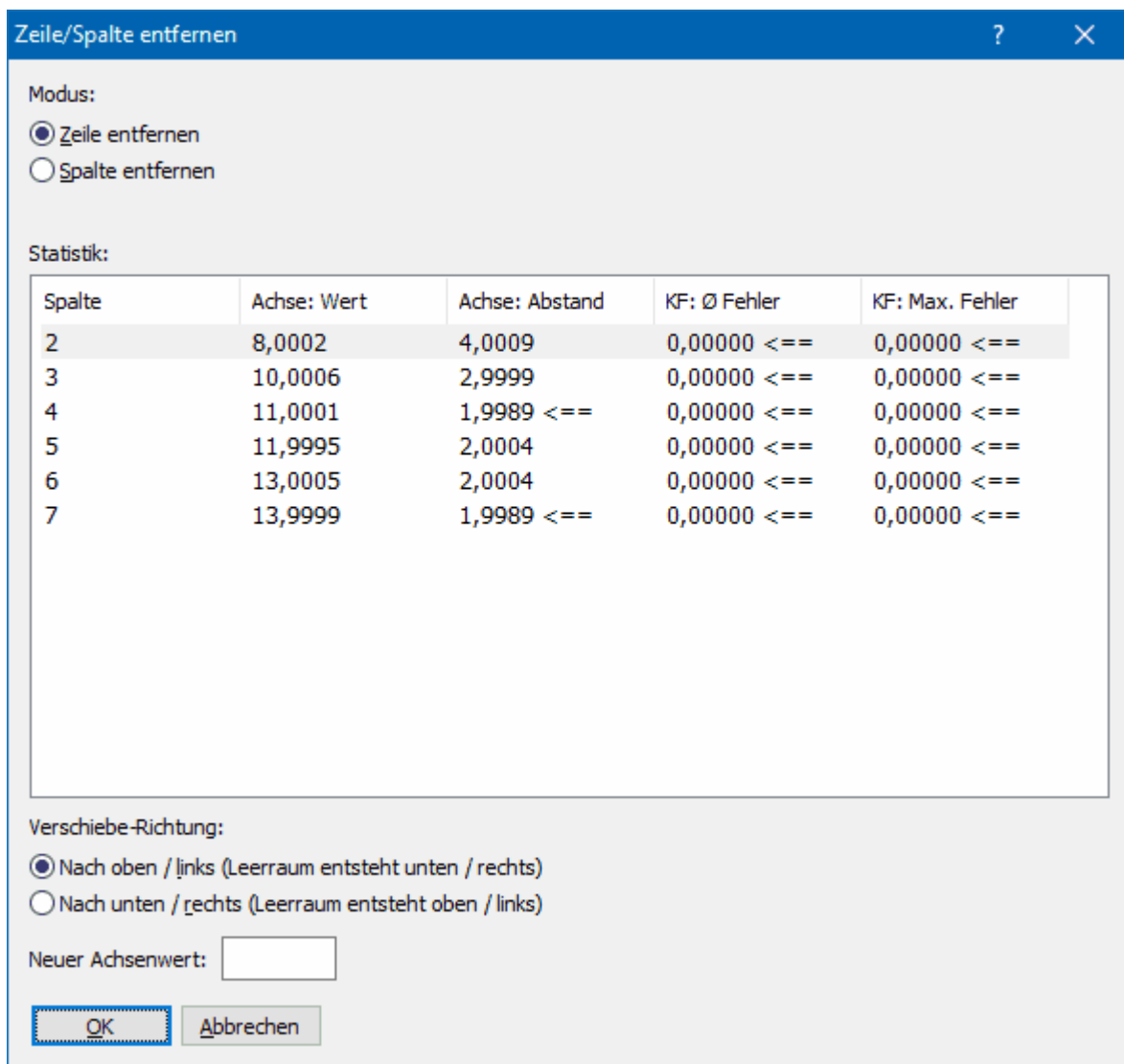
**Abkürzungen:**  
Symbolleiste:

Tastatur: I  
Tastatur: Shift+I (Dialog wird übersprungen)

## 5.19 Der Dialog Zeile/Spalte entfernen (Menü Bearbeiten)

 Video

Manchmal reicht der Bereich den die Achsenwerte abdecken nicht aus. Den äußersten Achsenwert zu verändern wäre eine Möglichkeit dies Problem zu lösen, würde aber weitreichende Veränderungen verursachen. Dieser Dialog hilft Ihnen statt dessen eine 'unwichtige' Zeile oder Spalte zu identifizieren und zu entfernen.



Zeile/Spalte entfernen

Modus:

Zeile entfernen

Spalte entfernen

Statistik:

Spalte	Achse: Wert	Achse: Abstand	KF: Ø Fehler	KF: Max. Fehler
2	8,0002	4,0009	0,00000 <==	0,00000 <==
3	10,0006	2,9999	0,00000 <==	0,00000 <==
4	11,0001	1,9989 <==	0,00000 <==	0,00000 <==
5	11,9995	2,0004	0,00000 <==	0,00000 <==
6	13,0005	2,0004	0,00000 <==	0,00000 <==
7	13,9999	1,9989 <==	0,00000 <==	0,00000 <==

Verschiebe-Richtung:

Nach oben / links (Leerraum entsteht unten / rechts)

Nach unten / rechts (Leerraum entsteht oben / links)

Neuer Achsenwert:

### Voraussetzungen:

- Dieser Dialog erfordert ein Kennfeld.

- Er kann nur angewendet werden, wenn die zugehörigen Achswerte direkt (ohne aufaddieren) aus dem Hexdump kommen.

**Modus:**

Wählen Sie ob Sie eine Zeile oder Spalte entfernen möchten.

**Statistik:**

Diese Tabelle zeigt für alle Zeilen/Spalten (außer denen am Rand), was passieren würde, wenn man diese entfernen würde (und deren Werte statt dessen durch lineare Interpolation berechnet würden). Die Tabelle zeigt:

- Die Nummer der Zeile / Spalte
- Den Wert den die Achse an dieser Stelle hat
- Den Abstand zwischen den beiden Nachbarwerten
- Den durchschnittlichen Fehler<sup>1</sup> der entstehen würde
- Den größten Fehler der in einer Zelle entstehen würde

<sup>1</sup> Der 'Fehler' ist die Differenz zwischen dem aktuellen Zellwert und dem Wert der durch lineare Interpolation entstehen würde wenn es diese Zeile/Spalte nicht gäbe.

Der jeweils geringste Wert einer Spalte wird mit '<===' markiert. WinOLS selektiert automatisch die Zeile bei der die Summe der letzten beiden Spalten am geringsten ist.

**Verschiebe-Richtung:**

Wählen Sie in welche Richtung die Werte verschoben werden sollen nachdem die Zeile/Spalte entfernt wurde. Geben Sie hier den neuen Achsenwert ein. WinOLS wird dann die Kennfeld-Werte linear aus den benachbarten Werten extrapolieren.

**Hinweis:**

Bedenken Sie, dass die Achse, die Sie hiermit verändern möglicherweise auch noch in anderen Kennfeldern verwendet wird.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:

Tastatur: Ctrl+Shift+Alt+Entf

## 5.20 Der Befehl Ändern wiederholen (Menü Bearbeiten)

Dieser Befehl führt die zuletzt verwendete Operation für den aktuell markierten Bereich erneut durch. Auch eventuelle Parameter der Funktion (z.B. Multiplikator) werden übernommen.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

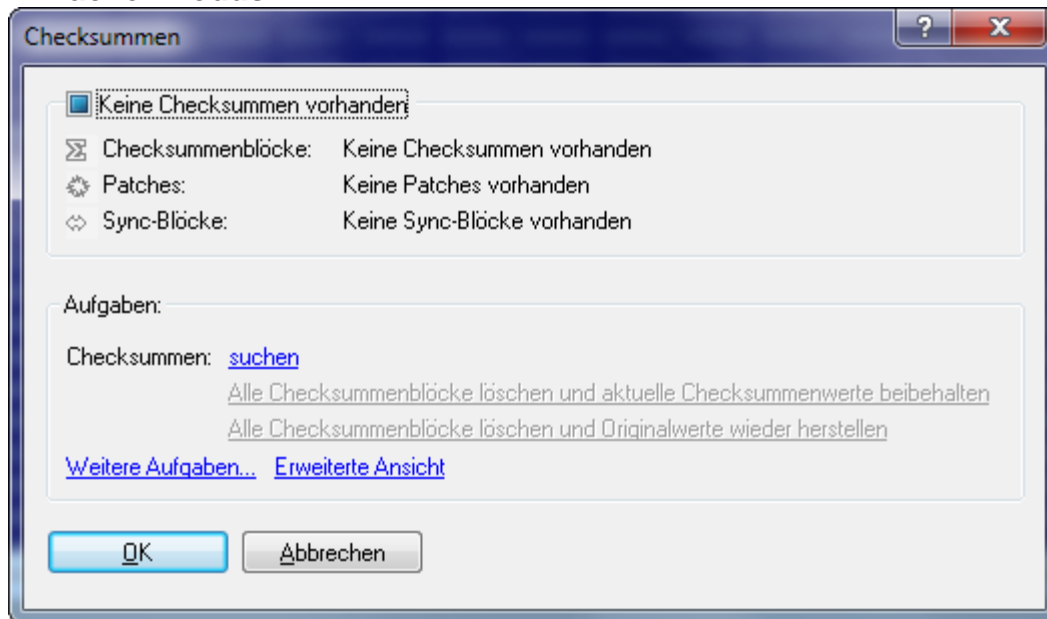
Tastatur: F9

## 5.21 Der Dialog Checksummen (Menü Bearbeiten)

In diesem Dialog können Sie die Checksummen verwalten, die einem Projekt zugeordnet sind. Eine Checksumme besteht immer aus einem Bereich der überprüft wird, einer Adresse, wo die Checksumme gespeichert wird und Parametern die bestimmen, wie die Berechnung sich verhält. Ein Projekt kann beliebig viele Checksummen enthalten. Für viele Fahrzeuge gibt es Plugins um die Checksummen automatisch zu erkennen und zu korrigieren.

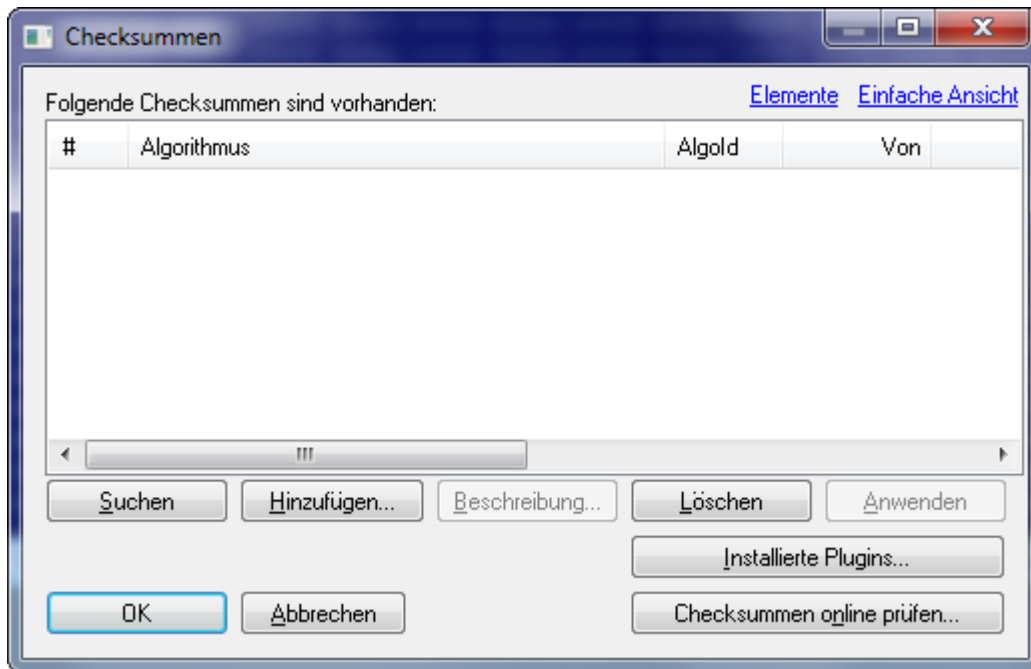
Diesen Dialog gibt es in einem einfachen und einem erweiterten Modus.

### Einfacher Modus:



Dieser Dialog zeigt eine Übersicht des aktuellen Status. Verwenden Sie den Hyperlink "Suchen" um für das aktuelle Projekt eine passende Checksumme zu suchen. Alle Plugins erkennen automatisch ob sie mit dem aktuellen File umgehen können oder nicht.

### Erweiterter Modus:



Verwenden Sie den Befehl 'Suchen' um automatisch nach bekannten Arten von Checksummen zu suchen. Für WinOLS sind dazu diverse Zusatzmodule erhältlich, die das Hauptprogramm ergänzen. Wenn Sie auf 'Checksummen online prüfen' wird online geprüft ob für Ihr aktuelles Projekt eine Checksumme erhältlich ist.

Über den Menüpunkt 'Beschreibung' können Sie Parameter der selektierten Checksumme einstellen. Mit der Option 'Anwenden' kann eine zuvor konfigurierte Checksumme jetzt sofort angewendet werden.

#### **Automatische Checksummen:**

Es gibt zahlreiche Checksummenmodule für WinOLS um typische Fahrzeuge zu korrigieren. Damit diese korrekt arbeiten ist es zwingend notwendig, dass Sie das unmodifizierte Original des Fahrzeuges als Original im Projekt eingestellt haben. Ist das nicht der Fall, dann werden die Checksummenblöcke evtl. nicht korrekt ausgeglichen oder gar nicht erst erkannt.

#### **Manuelle Checksummen:**

Profis können nicht nur automatisch erkannte Checksummen verwenden, sondern auch manuell eigene Checksummen eintragen (Menüpunkt hinzufügen) oder verändern (Menüpunkt bearbeiten). Details über manuelle Checksummen finden Sie bei dem entsprechenden Dialog.

#### **Sync Blöcke:**

Klicken Sie auf das kleine schwarze Dreieck neben "Hinzufügen" um einen Sync-Block hinzuzufügen. Er erlaubt es Ihnen zwei identische Speicherbereiche auch identisch zu halten. Wird einer der beiden Bereiche verändert, dann werden die Änderungen in den anderen übertragen.



**Patches:**

Einige automatische Checksummen fügen Patches ein um das Steuergerät zu korrigieren. Haben Sie keine automatische Checksumme, können Sie einen Patch-Tag-Block in einem freien Bereich einfügen, damit WinOLS weiß wo die Tags (siehe Dialog "Eigenschaften: Projekt") gespeichert werden sollen.


**Hinweis:**

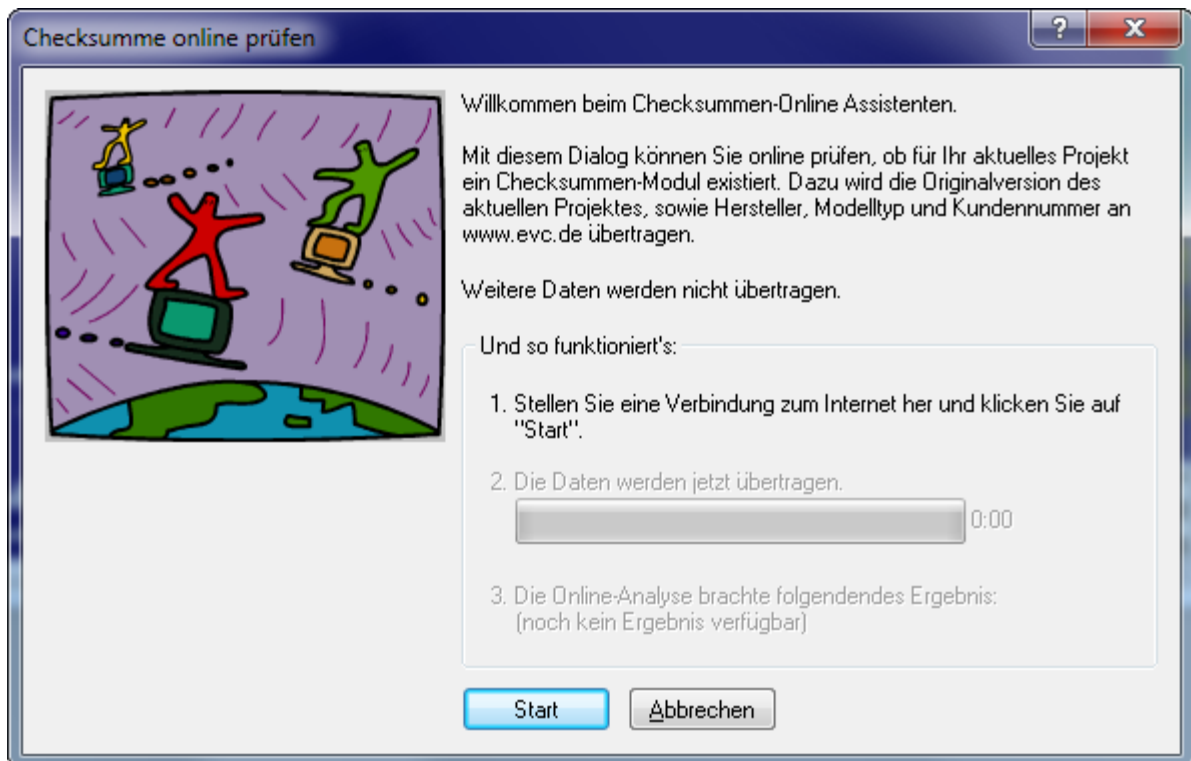
Eine Übersicht darüber, welche Checksummen-Module Sie installiert haben und ob sie lizenziert sind, erhalten Sie beim Klick auf 'Installierte Plugins' (oder auch im Menü '? > Info über Plugins').

**Hinweis zu Adressen:**

Die Adressen in diesem Dialog beziehen sich nicht auf das aktuelle Element, sondern auf die Adressen wie in der Ansicht <Alle Elemente> sichtbar sind. Somit sind elementübergreifende Aktionen möglich.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:   
Tastatur: F2 / c

**5.21.1 Der Dialog Checksumme online prüfen (Menü Bearbeiten)**

Mit diesem Dialog können Sie auf der EVC Website nach Checksummen-Modulen

suchen, die zu Ihrem Steuergerät passen.

Gehen Sie dazu einfach online und klicken Sie auf 'Start'. Der Assistent erledigt den Rest.

**Hinweis:**

Für diesen Assistenten ist eine Internet-Verbindung erforderlich.

**Hinweis:**

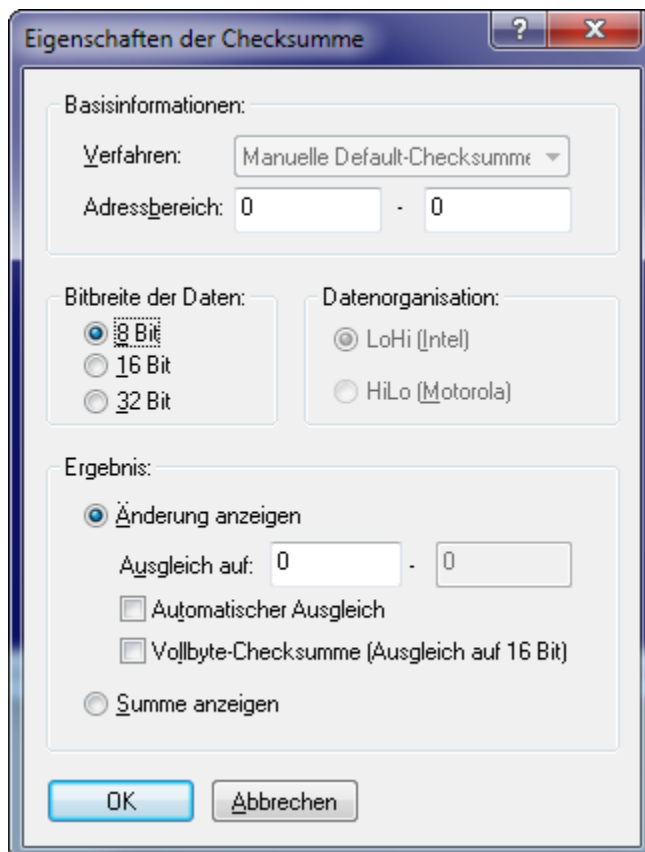
In seltenen Fällen ist es erforderlich einen Proxy-Server zu verwenden. Dies kann unter "Sonstiges > Konfiguration > Sonstiges > Internet".eingestellt werden.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

### 5.21.2 Der Dialog Eigenschaften der Checksumme



In diesem Menü können Sie Parameter der selektierten Checksumme einstellen. Bei automatisch gefundenen Checksummen werden diese Parameter vom Programm verwaltet. Im Falle einer manuellen Konfiguration können Sie einige Parameter mehr einstellen:

Verfahren	Der allgemeine Algorithmus
Adressbereich	Aus diesem Bereich des Projektes wird die Checksumme errechnet.
Bitbreite der Daten	Gibt an 8 Bit oder 16 Bit Daten aus dem Projekt genommen werden.
Datenorganisation	Beschreibt bei 16 Bit die Organisation der Daten
Ausgleich auf	Diese Adresse wird durch die Checksumme verändert. Bei sog. "Vollbyte" Checksummen (mehr dazu unten) werden (evtl. große) Bereiche modifiziert um die Checksumme ausgeglichen zu halten.
Automatischer Ausgleich	Ist dieses Feld aktiviert, dann folgt jeder Änderung im Adressbereich automatisch die Korrektur der Checksumme.
Vollbyte-Checksumme	Aktiviert sog. "Vollbyte" Checksummen (mehr dazu unten)

Mit diesem Dialog können Sie sich die einzelnen automatisch erkannten Checksummen ansehen oder eigene manuelle Checksummen hinzufügen und ändern.

Die manuelle Default-Checksumme ist eine sog. Additive Checksumme. Hierbei werden einfach alle Werte im Adressbereich addiert. Als Folge ist es möglich Änderungen zu korrigieren ohne die weiteren Details zu kennen, wie z.B. die exakte Position der Checksumme.

Dazu müssen Sie lediglich einen Bereich eingeben, der all Ihre Änderungen umfasst aber auf keinen Fall größer ist als der vom Hersteller einprogrammierte Checksummenbereich. (Also lieber zu klein als zu groß.) Wählen Sie als Ausgleichsadresse die nächste Adresse hinter Ihrem gewählten Bereich. Wenn Sie jetzt Änderungen vornehmen wird der Wert an der Ausgleichsadresse so angepasst, dass die Gesamtsumme konstant bleibt. Sie können sich auch lediglich die Summe der Bytes anzeigen lassen um diese selber konstant zu halten. Dann entfallen die Zieladresse und einige andere Dinge.

### **Vollbyte Checksummen:**

Dies ist eine Variante der normalen Checksumme bei der das Rechenregister breiter ist als die Daten. Wenn also 8-Bit Daten verrechnet werden, dann erfolgt die eigentliche Addition in einem 16-Bit Register (Bei 16-Bit Daten in einem 32-Bit Register). Der Unterschied liegt in der Berechnung des Übertrages, der erst sehr viel später erfolgt. Wenn Sie die Daten einer normalen 8-Bit Checksumme um 300 erhöhen, müssen Sie nur an anderer Stelle um 44 (300-256) verringern. Bei Vollbyte Checksummen müssen Sie die kompletten 300 an anderer Stelle wieder abbauen, daher muss hier auch ein Adressbereich als Ziel angegeben werden.

### **Vollbyte Checksummen In der Praxis:**

Geben Sie einfach nicht nur eine Zieladresse, sondern einen Zielbereich ein. Wenn Sie Daten erhöhen werden im Zielbereich Daten verringert und umgekehrt. Die erforderliche Größe der Zielbereichs hängt davon ab, wie groß Ihre Modifikationen sind und wie weit man die aktuellen Werte im Zielbereich verändern kann.

**Wichtig:**

Die Zieladresse bzw. der Zielbereich dürfen nicht im zu prüfenden Adressbereich liegen, müssen aber unbedingt in dem Bereich liegen der noch vom Steuergerät zur Berechnung herangezogen wird.

**Hinweis zu Adressen:**

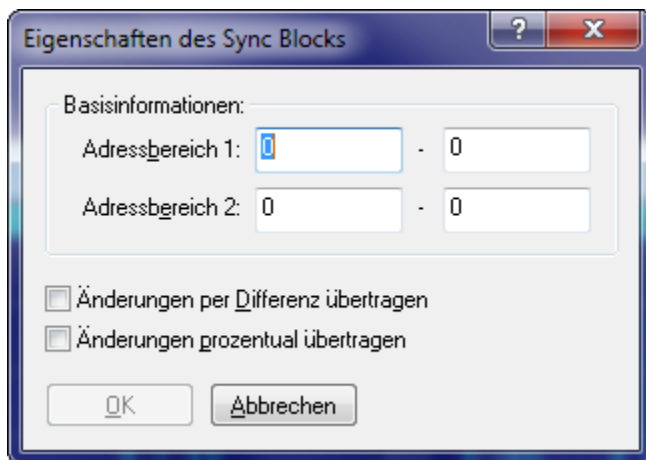
Die Adressen in diesem Dialog beziehen sich nicht auf das aktuelle Element, sondern auf die Adressen wie in der Ansicht <Alle Elemente> sichtbar sind. Somit sind elementübergreifende Aktionen möglich.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

### 5.21.3 Der Dialog Eigenschaften des Sync Blocks



Dieser Dialog erlaubt Ihnen Sync Blöcke zu bearbeiten oder hinzuzufügen. Ein Sync Block ist eine Methode um sicherzustellen, dass Blöcke die derzeit identisch sind auch in Zukunft identisch bleiben. Wenn einer der beiden Blöcke modifiziert wird, werden die geänderten Daten in den jeweils anderen Block übertragen.

Sie erreichen diesen Dialog, wenn Sie auf das kleine schwarze Dreieck neben "Hinzufügen" im Dialog "Checksummen" klicken.

**Hinweis zu Adressen:** Die Adressen in diesem Dialog beziehen sich nicht auf das aktuelle Element, sondern auf die Adressen wie in der Ansicht <Alle Elemente> sichtbar sind. Somit sind elementübergreifende Aktionen möglich.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 5.22 Das Kommando Checksumme anwenden (Menü Bearbeiten)

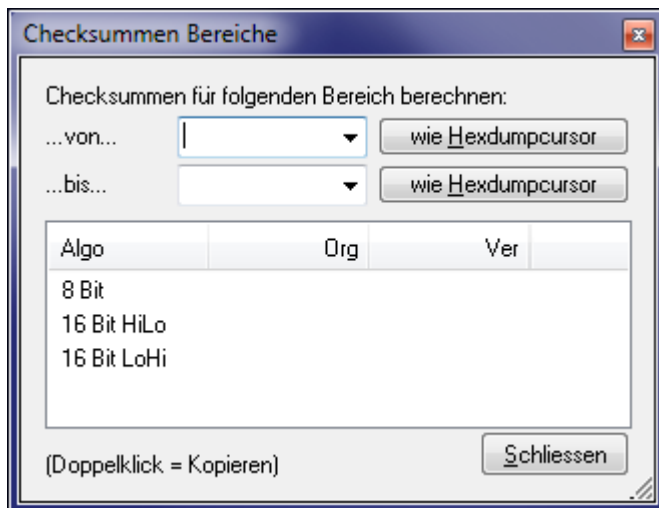
Mit diesem Kommando können Sie einzelne Checksummenblöcke gezielt neu berechnen lassen. Falls Sie die automatische Checksummenkorrektur eingeschaltet haben, brauchen Sie dieses Kommando nicht.

Dieses Kommando ist nur verfügbar, wenn sich der Cursor in einem Checksummenblock befindet und das zugehörige Plugin installiert und registriert ist.

**Abkürzungen:**Symbolleiste: 

Tastatur: Alt+F2

## 5.23 Der Dialog Checksummen Bereiche (Menü Bearbeiten)



Dieser Dialog zeigt verschiedene Checksummen für einen benutzerdefinierten Bereich.

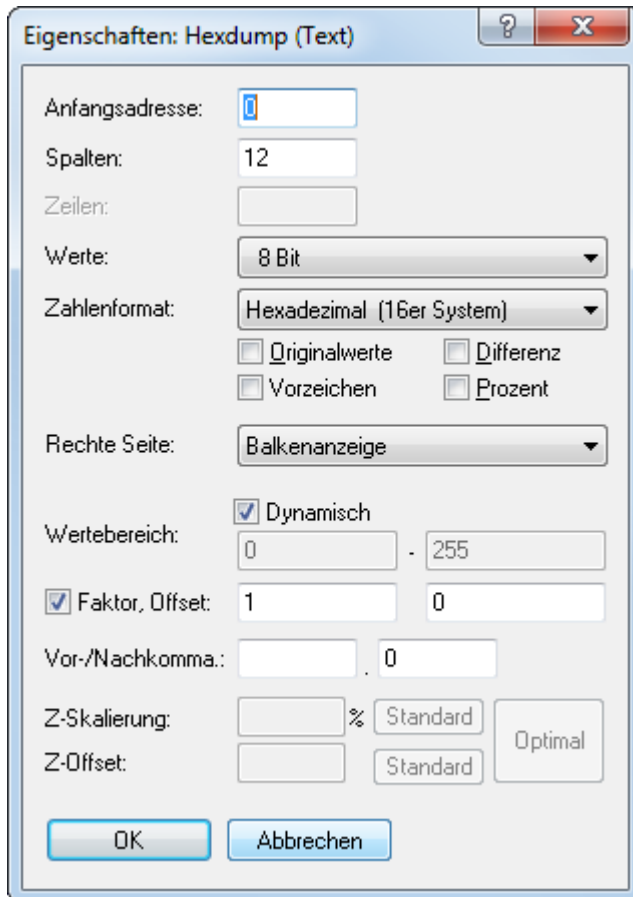
Dieser Dialog ist ein 'fliegender' Dialog. Alle fliegenden Dialoge können mit der Tab-Taste ein- und ausgeschaltet werden.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 5.24 Der Dialog Eigenschaften: Fenster: Hexdump (Menü Bearbeiten)



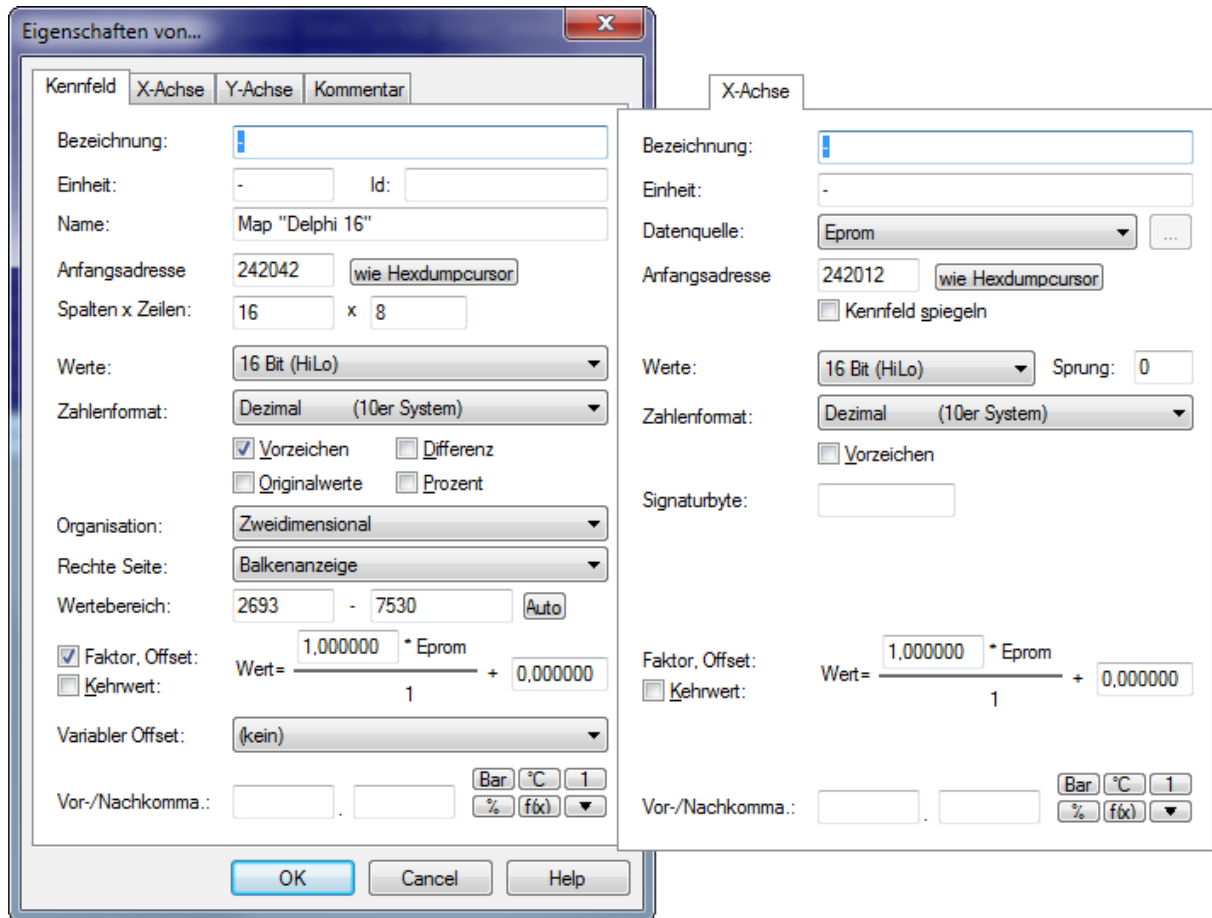
- Anfangsadresse:** Die (virtuelle) Adresse im Hexdump links oben. Dies kann auch eine negative Adresse sein, wenn Sie den Hexdump nach links / rechts verschieben.
- Spalten** Geben Sie hier die Anzahl der darzustellenden Spalten ein
- Werte** Hier kann die Anzahl der Bytes pro Zelle und die Organisation der Byte (LoHi/HiLo) verändert werden. Dies beeinflusst ggf. auch den Wertebereich.
- Zahlenformat** Es kann zwischen einer binären, dezimalen und einer hexadezimalen Darstellung gewählt werden.
- Originalwerte** Zeigt die Werte des Original statt der aktuellen Version an
- Vorzeichen** Interpretiert die Daten als vorzeichenbehaftete Werte
- Differenz** Statt dem Zellenwert wird die absolute Differenz zwischen Zellenwert oder Originalwert dargestellt.
- Prozent** Statt dem Zellenwert wird die relative Differenz zwischen Zellenwert oder Originalwert dargestellt.
- Rechte Seite** Optional ist rechts eine Darstellung der Werte als ASCII-Werte oder als Balken möglich.

Wertebereich	<p>Falls eine Balkendarstellung gewählt wurde kann hiermit der Zahlenbereich eingestellt werden der von den Balken wiedergegeben wird. Kommen z.B. nur Werte von 1-10 in den Daten vor, so kann man diese hier einstellen um die Darstellung zu optimieren.</p> <p>Wenn Sie die Option "Dynamisch" aktivieren, dann wird WinOLS automatisch die beste Skalierung für die Balken ermitteln. Dies erleichtert es Kennfelder zu erkennen, besonders im 16 und 32 Bit Modus, aber es kann dazu führen das zwei Zeilen des gleichen Kennfeldes unterschiedliche Skalierungen haben. Sobald ein Kennfeld als potentielles erkannt wurde oder registriert wurde, verwendet WinOLS dessen Wertebereich um es im Hexdump darzustellen.</p> <p>Der Wertebereich kann (mit dem Schlosssymbol) auch verwendet werden um die Werte beim bearbeiten auf ein Minimum/Maximum zu beschränken.</p>
Faktor & Offset	<p>Faktor und Offset dienen zur Anzeige der Werte in physikalischen Größen, wie zum Beispiel Grad Zündwinkel oder Drehzahl in U / min. Der angezeigte Werte errechnet sich dabei als</p> $\text{AngezeigterWert} = \text{Wert} * \text{Faktor} + \text{Offset}$
Vorkomma	<p>Anzahl der angezeigten Stellen vor dem Komma. Dies ist nützlich für 32-Bit Werte, die theoretisch sehr groß werden können, es praktisch aber nicht immer sind. Leer lassen für automatisch.</p>
Nachkomma	<p>Anzahl der angezeigten Nachkommastellen</p>

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:   
Tastatur: Alt+Enter

## 5.25 Der Dialog Eigenschaften: Fenster: Kennfeld (Menü Bearbeiten)



In den Registerkarten (Tab) sind folgende Information bzgl. Dem Datenbereich des aktuellen Kennfeldes untergebracht.

**Bezeichnung & Einheit, Id, Name** Frei wählbare Beschreibungstexte. Der Name sollte hierbei das gesamte Kennfeld beschreiben. Bezeichnung + Einheit beziehen sich auf den Inhalt ohne Achsen. Der Id wird i.d.R. nur vom A2L Import verwendet.

**Datenquelle** Hiermit wird angegeben woher die Daten für die Achse bezogen werden. Dies kann eine automatische Nummerierung sein oder auch die direkten oder additiv / subtraktiv verrechneten Eprom Daten oder indexierte Daten bei denen sich Index-Nummer und Wert abwechseln. Als letzte Option können Sie auch selber freie Werte eingeben, die nicht im Eprom, sondern extern gespeichert werden.

**Anfangsadresse** An dieser Adresse beginnen die Daten des Kennfeldes

**Zeilen & Spalten** Die Dimensionen des Kennfeldes

**=>Achsen-Adr.** Dieser Button erscheint nur wenn Sie die Dimensionen des Kennfeldes verändert haben und die Achsen direkt vor dem Kennfeld liegen. Dann können Sie mit diesem Button die



	Achsenadressen entsprechend korrigieren.
Kennfeld spiegeln	Die Daten (Hexdump + Stützstellen) können mit diesem Kreuzfeld in umgekehrter Reihenfolge (in Richtung der Achse) angezeigt werden.
Werte	Hier kann die Anzahl der Bytes pro Zelle und die Organisation der Byte (LoHi/HiLo) verändert werden. Dies beeinflusst ggf. auch den Wertebereich.
Sprung	Manche Steuergeräte verwenden nicht jeden Achsenwert, sondern z.B. nur jeden zweiten. Tragen Sie hier die Anzahl der Bytes ein, die zwischen 2 Werten bzw. 2 Zeilen übersprungen werden sollen. (Tipps für Vertikale Kennfelder)
Zahlenformat	Es kann zwischen einer binären, dezimalen und einer hexadezimalen Darstellung gewählt werden.
Vorzeichen	Zeigt die Daten als vorzeichenbehaftete Werte an.
Originalwerte	Es werden nicht die modifizierten Werte der Version, sondern die unmodifizierten Originalwerte angezeigt.
Differenz	Statt dem Zellenwert wird die absolute Differenz zwischen Zellenwert oder Originalwert dargestellt.
Prozent	Statt dem Zellenwert wird die relative Differenz zwischen Zellenwert oder Originalwert dargestellt.
Organisation	Die Art des Kennfeldes (Punkt, 1d, 2d, 2d gespiegelt)
Signaturid	Ein interner Info-Wert den die automatische Kennfeldsuche gefunden hat. Wird bei den Stützstellenprofilen in der "Signatur" verwendet.
Rechte Seite	Optional ist rechts eine Darstellung der Werte als ASCII-Werte oder als Balken möglich.
Wertebereich	Falls eine Balkendarstellung gewählt wurde kann hiermit der Zahlenbereich eingestellt werden der von den Balken wiedergegeben wird. Kommen z.B. nur Werte von 1-10 in den Daten vor, so kann man diese hier einstellen um die Darstellung zu optimieren.
Auto	Mit diesem Button kann der Wertebereich automatisch aus den Kennfelddaten ermittelt werden.
Faktor & Offset	Faktor und Offset dienen zur Anzeige der Werte in physikalischen Größen, wie zum Beispiel Grad Zündwinkel oder Drehzahl in U / min. Der angezeigte Werte errechnet sich dabei als $\text{AngezeigterWert} = \text{Wert} * \text{Faktor} + \text{Offset}$
Kehrwert	Zeigt die Daten als Kehrwert die ursprünglichen Werte an.
Nachkomma	Die Anzahl der angezeigten Nachkommastellen.
Bar / °C / 1	Typische Werte für Faktor, Offset, Einheit und Nachkommastellen
%	Passt Faktor / Offset so an, dass der Wert unter dem Kennfeld-Cursor auf 100 skaliert wird
f(x)	Ruft den Formular-Assistenten auf mit dem Faktor / Offset aus

	komplizierten Formeln oder Wertetabellen errechnet werden können
Dreieck	Mit den Pfeil-Button und dem durch ihn aufklappbaren Menü können Sie Ihre eigenen Lieblingswerte speichern. Dazu tragen Sie einfach in die erwähnten Felder Werte ein. Um diese dann abzuspeichern, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie einen Eintrag aus dem Menü wählen. Um die Werte später wieder zu laden, wählen Sie einfach erneut den Eintrag aus dem Menü (ohne Umschalttaste).
Vorkomma	Anzahl der angezeigten Stellen vor dem Komma. Dies ist nützlich für 32-Bit Werte, die theoretisch sehr groß werden können, es praktisch aber nicht immer sind. Leer lassen für automatisch.
Nachkomma	Anzahl der angezeigten Nachkommastellen
Offset-Kennfeld	Für Trim-Kennfelder können Sie ein anderes Kennfeld als Offset (oder Faktor) verwenden. Wählen dazu das fremde Kennfeld einfach aus der Liste aus. (Gelistet werden alle Kennfelder mit identischen Stützstellenadressen.) Für die Anzeige der Kennfeldwerte (nicht aber der Achsen) werden dem aktuellen Kennfeld die Werte der ausgewählten Kennfeldes wie ein Offset dazu addiert (bzw. mit dem Faktor multipliziert).

### Bei 3d-Kennfeld-Fenstern:

3d

Rotation: 120° Standard

Perspektive: 1.00 Standard

Z-Skalierung: 870.33% Standard Optimal

Z-Offset: -0.000000 Standard

Stützstellen anzeigen

Vertikale Skala anzeigen

Hilfslinien anzeigen

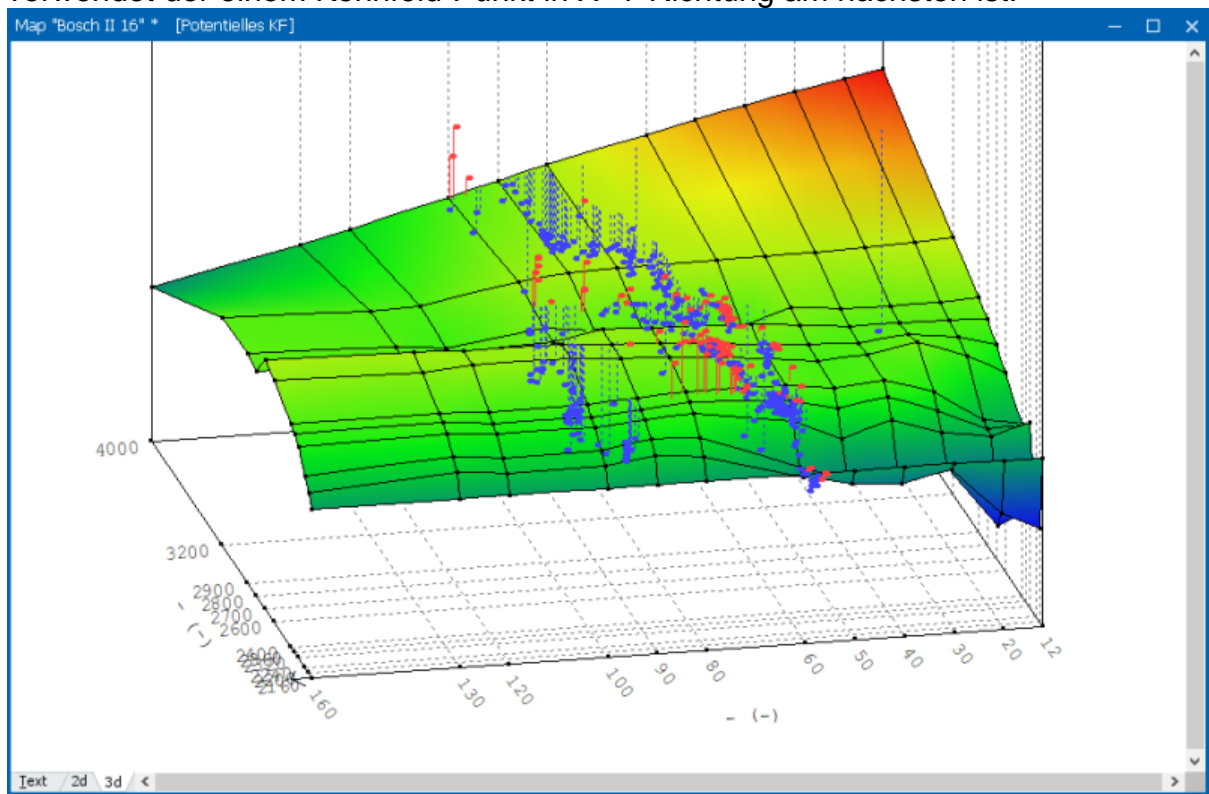
In der vierten Registerkarte (Tab) sind folgende Information bzgl. der dreidimensionalen Ansicht untergebracht. Sie ist nur sichtbar wenn das Kennfeld im Ansichtsmodus 3d ist.

Rotation	Dies ist die Rotation der Ansicht um die senkrechte Achse (in Grad)
Perspektive	Dieser Wert bestimmt den Einfluß der Perspektive auf die Darstellung
Z-Skalierung	Die Z-Skalierung bestimmt wie weit das Kennfeld für die Darstellung vertikal gestreckt oder gestaucht werden soll.

Z-Offset	Der Z-Offset ist ein vertikaler Offset, der unabhängig von den Scrollbars verwendet werden kann um negative Werte anzeigbar zu machen.
Stützstellen anzeigen	Selbsterklärend
Vertikale Skala anzeigen	Selbsterklärend
Hilfslinien anzeigen	Selbsterklärend

### Messwerte:

Wenn Sie eine Tabelle mit gemessenen Werten haben an die Sie ein Kennfeld annähren möchten, dann können Sie WinOLS diese Werte im 3d-Modus des Kennfeldes anzeigen lassen. Wählen Sie dazu auf der 3d-Seite eine CSV-Tabelle mit 3 Spalten (X, Y und Wert) aus. Falls die Tabelle sehr umfangreich ist, können Sie WinOLS die Daten ausdünnen lassen. Dann wird nur jeweils der Messwert verwendet der einem Kennfeld-Punkt in X+Y Richtung am nächsten ist.



### Vorlagen für Kennfeldnamen:

Über den Button ">" können Sie eine Baumstruktur mit Kennfeldnamen hinterlegen / verwenden. Die Textdatei mit den Namen muss dabei folgendes Format haben:

```
Name der Gruppe1
-Name1.1
-Name1.2
```

Name der Gruppe2

-Name2.1

...

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: Alt+Enter

## 5.25.1 Faktor und Offset berechnen

 Video

Dieser Assistent hilft Ihnen Faktor und Offset anhand von unterschiedlichen Quelldaten zu ermitteln. Dies ist nützlich, wenn Ihnen Informationen über die Umrechnung der Epromwerte vorliegen, die aufgrund ihres Formates nicht direkt in WinOLS (als Faktor und Offset) eingegeben werden können. Sie erreichen diesen Dialog über den Button f(x) in den Kennfeld-Eigenschaften.

Faktor und Offset berechnen
?
×

Mit diesem Assistenten können Sie Faktor und Offset aus verschiedenen, typischen Schreibweisen berechnen. Zum Beispiel, wenn Sie schriftliche Dokumentation über die Umrechnung vorliegen haben.

Formel:  Input/Output vertauschen

(Input +  ) \*  +

Output =  -----  -----

Input \*  +

Output =  P1:  P2:  P3:  P4:

Beliebige Werte:

	Eprom-Wert:	Angezeigter Wert:
#1	<input style="width: 40px; border: 1px solid #ccc; margin: 2px 5px;" type="text" value="0"/>	<input style="width: 40px; border: 1px solid #ccc; margin: 2px 5px;" type="text" value="3121.000000"/>
#2	<input style="width: 40px; border: 1px solid #ccc; margin: 2px 5px;" type="text" value="0"/>	<input style="width: 40px; border: 1px solid #ccc; margin: 2px 5px;" type="text" value="100"/>
<input type="checkbox"/> #3	<input style="width: 40px; border: 1px solid #ccc; margin: 2px 5px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; border: 1px solid #ccc; margin: 2px 5px;" type="text"/>

Eckwerte:

Geben Sie 2 Werte ein wie sie angezeigt werden sollen:

Oder 3 Werte für eine Formel mit Kehrwert

<input style="width: 40px; border: 1px solid #ccc; margin: 2px 5px;" type="text"/>	...	<input style="width: 40px; border: 1px solid #ccc; margin: 2px 5px;" type="text"/>
...		...
<input style="width: 40px; border: 1px solid #ccc; margin: 2px 5px;" type="text"/>	...	<input style="width: 40px; border: 1px solid #ccc; margin: 2px 5px;" type="text"/>

Ergebnis:

Faktor:

Offset:

Kehrwert mit Offset:

Ausprobieren:

Eprom-Wert:

Angezeigter Wert:

Egal welche der 5 Varianten Sie wählen, der Assistent errechnet daraus sofort

Faktor und Offset und zeigt diese unten an und wendet sie zur Kontrolle auch direkt im Hintergrund auf das Kennfeld an. Dies geschieht nur wenn dies auch mathematisch möglich ist (also z.B. keine Division durch 0 vorliegt). Außerdem haben Sie rechts unten die Möglichkeit für zur Kontrolle einzelne Werte anhand der ermittelten Daten umrechnen zu lassen.

### 1) und 2) Gegebene Formeln

Wenn Ihnen die Quellformel vorliegt, dann können Sie hier einfach die entsprechende Formel wählen und die Werte eintragen. Beispielsweise könnte Ihnen folgende Umrechnungformel vorliegen:

$$\text{VAL} = 100 / (0,00001 * N)$$

Als erstes wählen Sie die Art der Formel aus. Die Eingabegröße steht in dem Beispiel unter dem Bruchstrich, also ist es die rechte Formel. Tragen Sie die Werte ein. Die Zahl 100 über den Bruchstrich. Die Zahl 0,00001 unter den Bruchstrich als Faktor. Es wird in unserem Beispiel kein weiterer Wert hinzuaddiert. Also lassen Sie die additive Variable unter dem Bruchstrich einfach bei 0.

### 3) Flexible Formel:

In diesem Eingabefeld können Sie eine Formel (wie z.B. "(input+3)\*10") eingeben oder eine vordefinierte Formel auswählen und deren (bis zu 4) Parameter-Werte rechts einfügen.

Bei allen Formel-Formaten können Sie das Kreuzfeld "Input/Output vertauschen" aktivieren. Verwenden Sie dies, wenn Ihre Quellformel rückwärts formuliert ist, also angezeigte Werte in Eprom-Werte umrechnet.

### 4) Beispielwerte:

Falls Ihnen Beispielwerte für den angezeigten Wert und den zugehörigen Eprom-Wert vorliegen, dann können Sie diese hier eintragen. Normalerweise reichen 2 Wertpaare aus um die Daten zu ermitteln. Nur bei der Verwendung von Kehrwerten sind 3 Werte erforderlich. Dabei ist wichtig, dass Werte für #1 und #2 (und ggf. #3) nicht identisch sind.

### 5) Eckwerte

Dies ist eine Variante der Beispielwerte bei der die Epromwerte automatisch aus dem Projekt ermittelt werden. Sie brauchen dann nur noch die angezeigten Werte einzutragen. Wählen Sie dazu 2 bzw. 3 Ecken aus dem Kennfeld mit unterschiedlichen Werten aus und geben sie deren Daten ein. Gibt es in dem Kennfeld nicht genug unterschiedliche Eckwerte, dann kann diese Methode nicht angewendet werden.

### Input/Output vertauschen

Falls ihre Quellformel definiert wie man die Eprom-Werte aus den angezeigten Werten berechnet, dann sind input und output vertauscht. Dieses Kreuzfeld veranlaßt WinOLS die entsprechende Umkehrformel zu berechnen.

### Kehrwert?

Sofern Sie nicht die Formel haben, ist nur anhand der Werte schwer zu sehen ob ein Kehrwert (1/x) verwendet wird. Probieren Sie es daher am besten erst mal ohne, also mit 2 Werte. Diese werden dann voraussichtlich auch richtig umgerechnet (das können Sie im Hintergrund im Hexdump sehen). Falls dann aber trotzdem andere Werte falsch sind, aktivieren Sie bei 3) oder 4) den Kehrwert (=den dritten Eingabewert).

### Unmöglich?

Nicht jede Formel kann ist das Schema von WinOLS übersetzt werden. Bei einigen ist dies leider mathematisch unmöglich. WinOLS zeigt dann einen entsprechenden Hinweistext ein. Dies schließt sogar einige der vorgegebenen Formeln von 2) ein, je nachdem wie P1..P4 ausgefüllt sind.

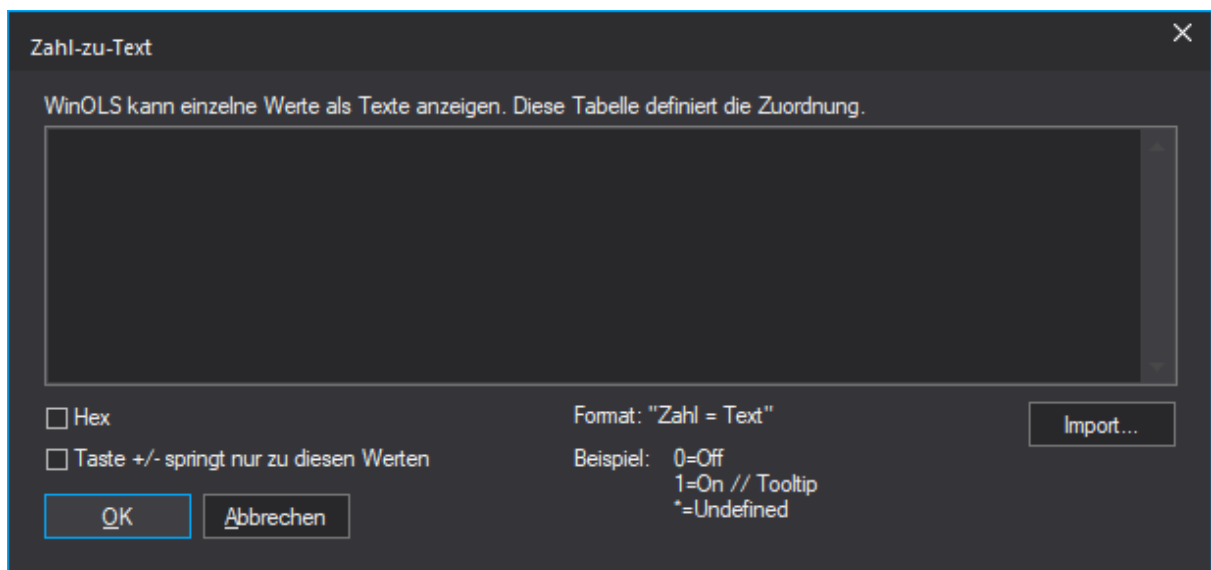
### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 5.25.2 Zahl zu Text

Mit diesen Dialog können Sie einzelne Werte als Text darstellen. Sie erreichen diesen Dialog über den Button "Text" in den Kennfeld-Eigenschaften.



Manchmal haben Zahlen bestimmte, textuelle Bedeutungen. Hiermit kann WinOLS im Textmodus den Text anzeigen anstelle der Zahl. Sie können Bereiche angeben indem Sie 2 Zahlen mit ".." trennen. Optional können (mit \*) alle nicht zuorgneten Werte zu einem Standardtext übersetzt werden. Alle Texte sollten kurz sein, aber Sie können mit "/" Kommentare definieren die im Maus-Tooltip angezeigt werden.

Beispiel:

0=Off

1=On // Tooltip  
10..19=Bereich // Mit Farbe #ff0000 #0000ff  
\*=Undefined

Sie können Zellen per Direkte Eingabe bearbeiten und dort den Text eintragen.

Um den Inhalt von Textdateien in diesen Dialog zu übernehmen, können Sie (mehrere) Dateien in diesen Dialog ziehen oder den Import-Button verwenden. Hexwerte sollten in den Dateien den Präfix "0x" haben. Sie können die Datei auch im Dialog Kennfeld-Eigenschaften direkt auf den Button "Text" ziehen. Oder beim Klick auf den "Text" Button Shift gedrückt halten um direkt zum Dateidialog zu kommen. Wenn die Datei hinzugefügt werden soll (statt den Inhalt zu ersetzen), halten Sie Strg gedrückt während Sie die Datei reinziehen / auf "Import" klicken.

Der Tooltip kann Farben im Format CSS Format (RGB oder RGBA) für der Wert im Kennfeld enthalten. Zuerst die Textfarbe, dann die Hintergrundfarbe. Oder mit doppeltem # nur die Hintergrundfarbe. Beispiele:

100 = xy // roter Text #ff0000

101 = xy // roter Hintergrund ##ff0000

102 = xy // weißer Text auf roter Hintergrund (halbtransparent) #ffffff #ff000080

#### **Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

**Kapitel**

---

**VI**



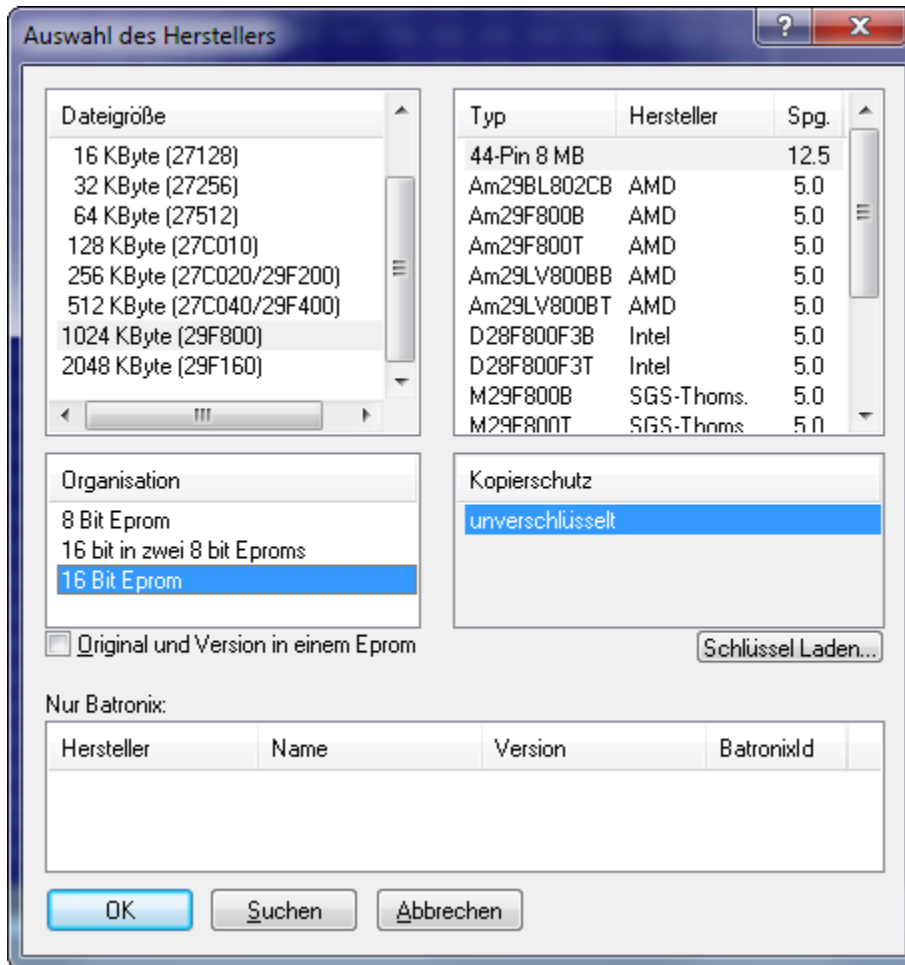
## 6 Befehle des Menüs Hardware

Das Menü Hardware bietet folgende Befehle, die Ihnen erlauben, Eprommer und Simulator zu konfigurieren:

Hersteller	Erlaubt die Auswahl des Eprom-Herstellers für Simulator und Eprommer
Leitungen vertauschen	Zeigt den Dialog zum Vertauschen von Leitungen.
BDM / Vergleichen	Vergleicht den BDM/Steuergerät-Inhalt mit dem aktuellen Projekt.
BDM / Programmieren	Schreibt das aktuelle Projekt in das BDM/Steuergerät.
BDM / Leertest/Löschen	Prüft, ob das BDM/Steuergerät leer ist und löscht es bei Bedarf.
BDM / Auslesen	Liest den Inhalt des BDM/Steuergerät als neue Version des aktuellen Projektes ein.
BDM / Info	Verweist auf die BDM-Seite in der WinOLS-Konfiguration. Für Informationen zur BDM Seriennummer im Projekt verwenden Sie bitte den Dialog "Eigenschaften: Projekt".
BSL / Vergleichen	Vergleicht den BSL100/Steuergerät-Inhalt mit dem aktuellen Projekt.
BSL / Programmieren	Schreibt das aktuelle Projekt in das BSL100/Steuergerät.
BSL / Auslesen	Liest den Inhalt des BSL100/Steuergerät als neue Version des aktuellen Projektes ein.
BSL / Info	Verweist auf die BSL-Seite in der WinOLS-Konfiguration. Für Informationen zur BSL Seriennummer im Projekt verwenden Sie bitte den Dialog "Eigenschaften: Projekt".
Eprom / Vergleichen	Vergleicht den Eprom-Inhalt mit dem aktuellen Projekt.

Eprom / Programmieren	Schreibt das aktuelle Projekt in das Eprom.
Eprom / Leertest/Löschen	Prüft, ob das Eprom leer ist und löscht es bei Bedarf+Möglichkeit.
Eprom / Auslesen	Liest den Inhalt des Eproms als neue Version des aktuellen Projektes ein.
Eprom / Parameter	Erlaubt es den im Eprom verwendeten Bereich einzustellen.
Eprom / Optionen	Erlaubt das Einstellen spezieller Eprom-Parameter.
Genius / Importieren	Importiert ein Steuergerät vom NewGenius Device.
Genius / Exportieren	Exportiert das aktuelle Steuergerät auf ein NewGenius Device.
Genius / Explorer	Zeigt den Inhalt vom NewGenius Device.
Genius / ...	Weitere NewGenius-spezifische Befehle. Siehe Dokumentation von Dimsport
Simulator / Laden	Lädt die Konfiguration und den aktuellen Datensatz in den Simulator
Simulator / Eigenschaften	Definiert die Eigenschaften des Simulators.
Simulator / Kennfeldzugriffe prüfen	Prüft alle Kennfelder daraufhin ob sie verwendet werden und zeigt das Ergebnis in der Kennfeldliste.
Simulator / Kennfeldzugriffe löschen	Löscht alle Markierungen in der Kennfeldliste.

## 6.1 Der Dialog Hersteller (Menü Hardware)



Da ein Projekt eine feste Epromgröße hat, kann im Herstellerfenster normalerweise nur zwischen den verschiedenen Typen wie CMOS oder NMOS und den Programmieralgorithmen gewählt werden.

Unter Organisation ist eine Option anwählbar, die es ermöglicht, den Inhalt von zwei 8- Bit Eproms zu einem 16- Bit- Eprom zusammenzufügen, die dann nacheinander eingelesen werden müssen bzw. programmiert werden.

Mit der Auswahl des Epromtyps wird auch gleichzeitig die Konfiguration des Simulatoremoduls eingestellt. Dies ist insbesondere bei 28F512 zu berücksichtigen, die eine andere Pinbelegung (32 Pins) als 27C512 ( 28 Pins ) haben.

Die Option Original und Version in ein Eprom ist zur Verwendung mit einem externen Umschaltadapter (z.B.: KEY520) gedacht. Zum Simulatorbetrieb mit automatischer Umschaltung ist diese Option nicht zu benutzen!

Hierzu ist unter Bearbeiten OLS- Modul die Option Umschaltung Orig./ Version zu

markieren, die die Umschaltung intern abwickelt und nach außen als normales Eprom der Originalgröße erscheinen lässt

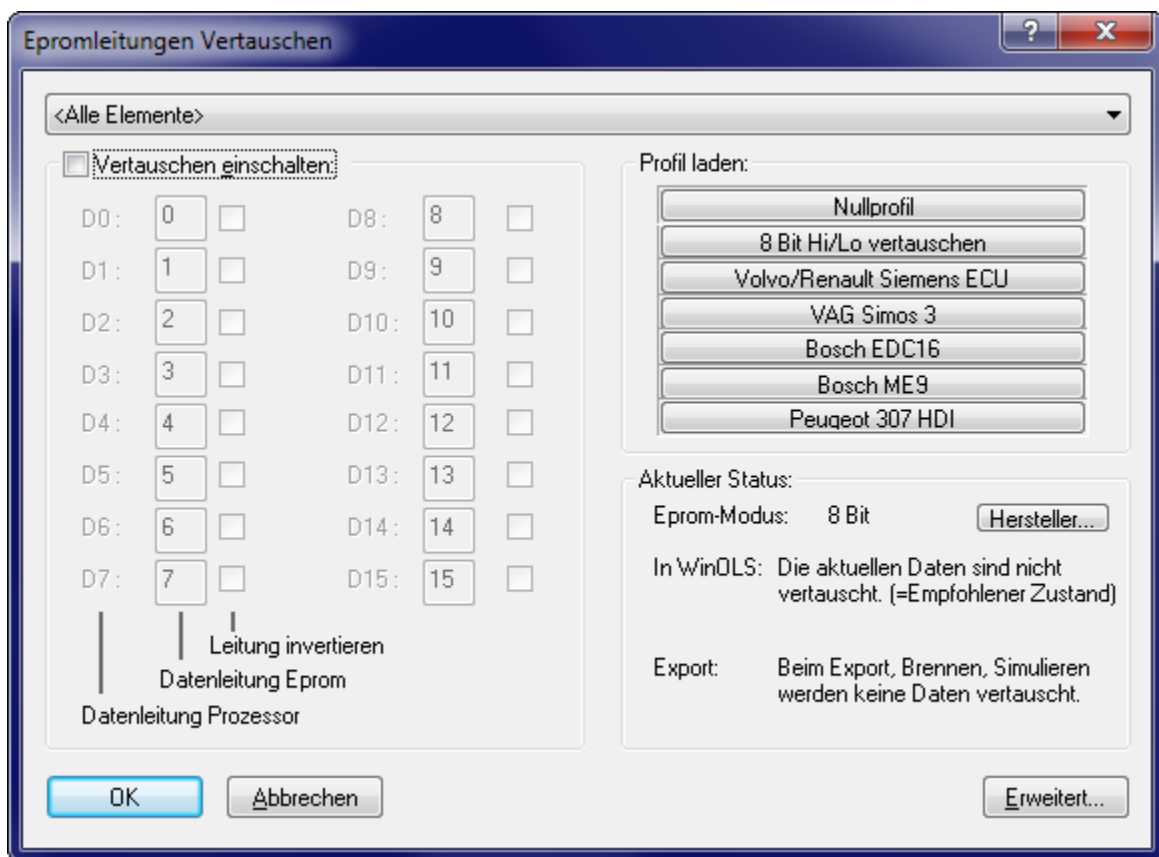
Falls Sie Batronix Hardware verwenden, ist es erforderlich auch in dem Listenfeld unten den richtigen Chip zu wählen da Batronix teilweise andere Ids verwenden. Auch hierfür können Sie die Suchen-Funktion verwenden.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: Strg+Shift+H

## 6.2 Der Dialog Vertauschen (Menü Hardware)



Mit diesem Dialog können beim Lesen und Schreiben von Eproms, ebenso wie Im- und Export Leitungen vertauscht und invertiert werden. Normalerweise arbeiten Sie damit immer mit den "lesbaren" Daten, so dass Texte lesbar sind und Checksummen berechnet werden können. Das Vertauschen findet bei Bedarf (beim Export) automatisch statt. Falls derzeit das Projekt nicht aus "lesbaren" Daten besteht (wird im rechten Teil des Dialogs angezeigt), dann können Sie über den Button "Erweitert" aktiv die Vertauschung anwenden.

Es stehen mehrere vordefinierte Profile für typische Vertauschungen zur Verfügung.

Falls Ihr Projekt mehrere Elemente enthält können Sie die Vertauschung für jedes Element einzeln einstellen.

**Hinweis:**

Welche Werte (8 oder 16 Bit) Sie bearbeiten können, hängt vom aktuellen Eprom ab. Sie können direkt von diesem Dialog aus das aktuelle Eprom wechseln.

**Abkürzungen:**

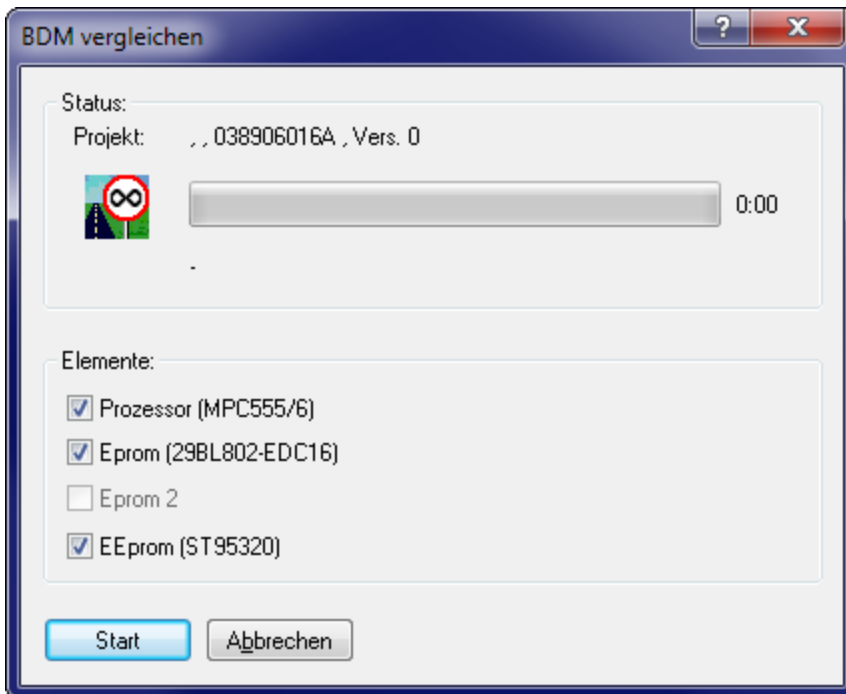
Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 6.3 BDM

Bitte wählen Sie ein Unterthema.

### 6.3.1 Der Dialog BDM / Vergleichen (Menü Hardware)



Zeigt eventuelle Unterschiede zwischen BDM/Steuergerät und Projekt an. Sie können auswählen welche Elemente Sie vergleichen möchten.

Elemente bei denen Original und Version unterschiedlich sind (innerhalb des PC RAMs – nicht zwischen PC und Steuergerät) werden fett gedruckt.

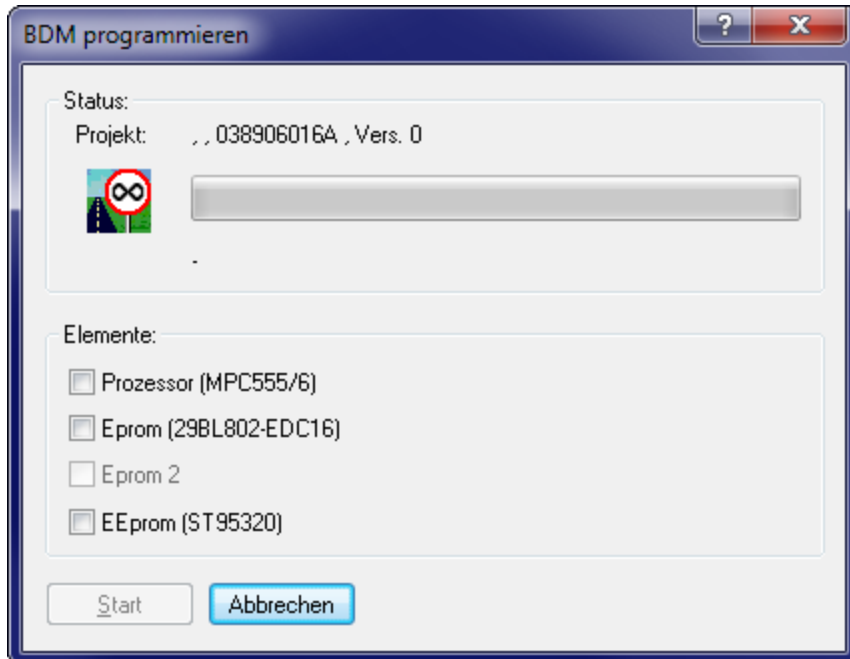
**Hinweis:**

BDM-Operationen sind nur möglich, wenn der Projekttyp in den Projekteigenschaften auf "BdmToGo" eingestellt ist, oder das Projekt leer ist.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -  
Tastatur: -

### 6.3.2 Der Dialog BDM / Programmieren (Menü Hardware)



Programmiert den aktuellen Inhalt des Projektes in das BDM/Steuergerät Interface. Nicht-leere Bereiche werden dabei automatisch erkannt und gelöscht. Sie können auswählen welche Elemente Sie programmieren möchten.

Wenn Sie Ihr Projekt gegen das Auslesen mit WinOLS durch einen Konkurrenten schützen möchten aktivieren Sie den "Bdm/Bsl Ausleseschutz" in den Projekteigenschaften bevor Sie programmieren.

Elemente bei denen Original und Version unterschiedlich sind (innerhalb des PC RAMs – nicht zwischen PC und Steuergerät) werden fett gedruckt..

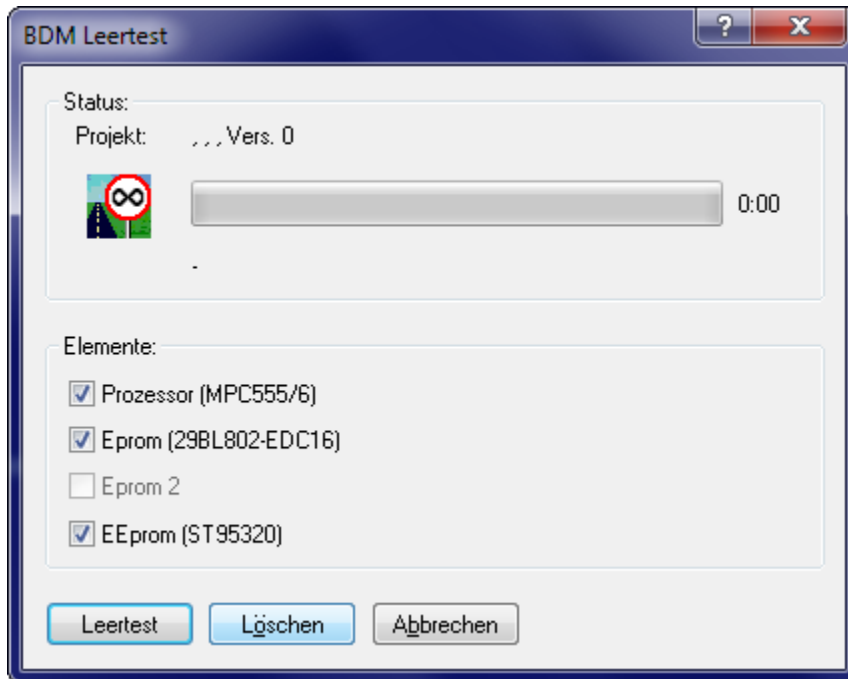
#### **Hinweis:**

BDM-Operationen sind nur möglich, wenn der Projekttyp in den Projekteigenschaften auf "BdmToGo" eingestellt ist, oder das Projekt leer ist.

#### **Abkürzungen:**

Symbolleiste: -  
Tastatur: -

### 6.3.3 Der Dialog BDM / Leertest (Menü Hardware)



Erlaubt es zu testen ob das BDM/Steuergerät leer ist und es bei Bedarf zu löschen. Sie können auswählen welche Elemente Sie löschen möchten.

Elemente bei denen Original und Version unterschiedlich sind (innerhalb des PC RAMs – nicht zwischen PC und Steuergerät) werden fett gedruckt.

**Hinweis:**

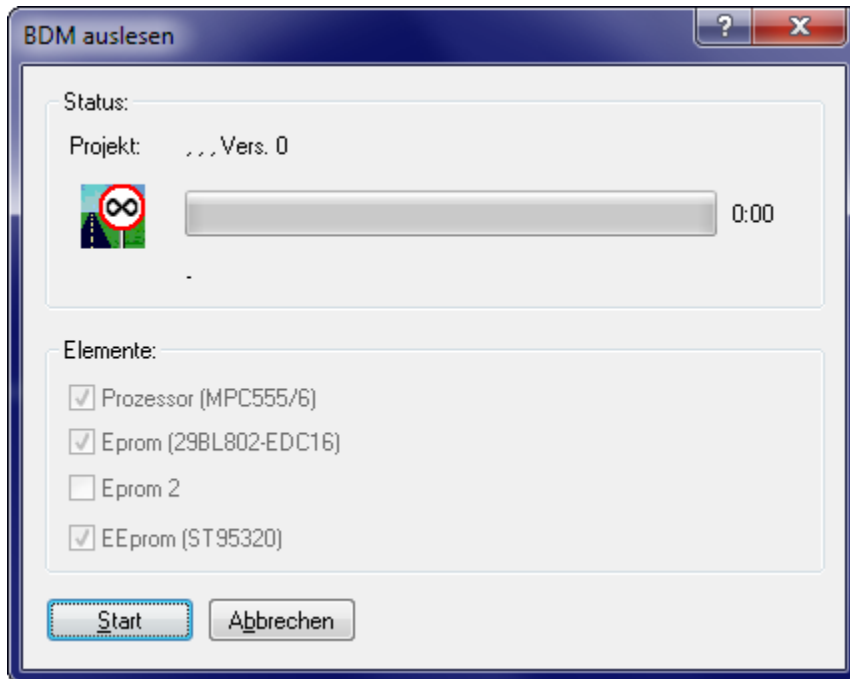
BDM-Operationen sind nur möglich, wenn der Projekttyp in den Projekteigenschaften auf "BdmToGo" eingestellt ist, oder das Projekt leer ist.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

### 6.3.4 Der Dialog BDM / Auslesen (Menü Hardware)



Erlaubt es den aktuellen BDM/Steuergerät Inhalt als neues Projekt oder neue Version auszulesen. Standardmäßig werden alle Elemente des Steuergeräts ausgelesen, aber Sie können bei Versionen einzelne Elemente abschalten, falls Sie sicher sind, dass Sie diese nicht benötigen. Beim Auslesen des Original werden immer alle Elemente ausgelesen.

Elemente bei denen Original und Version unterschiedlich sind (innerhalb des PC RAMs – nicht zwischen PC und Steuergerät) werden fett gedruckt.

**Hinweis:**

BDM-Operationen sind nur möglich, wenn der Projekttyp in den Projekteigenschaften auf "BdmToGo" eingestellt ist, oder das Projekt leer ist.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

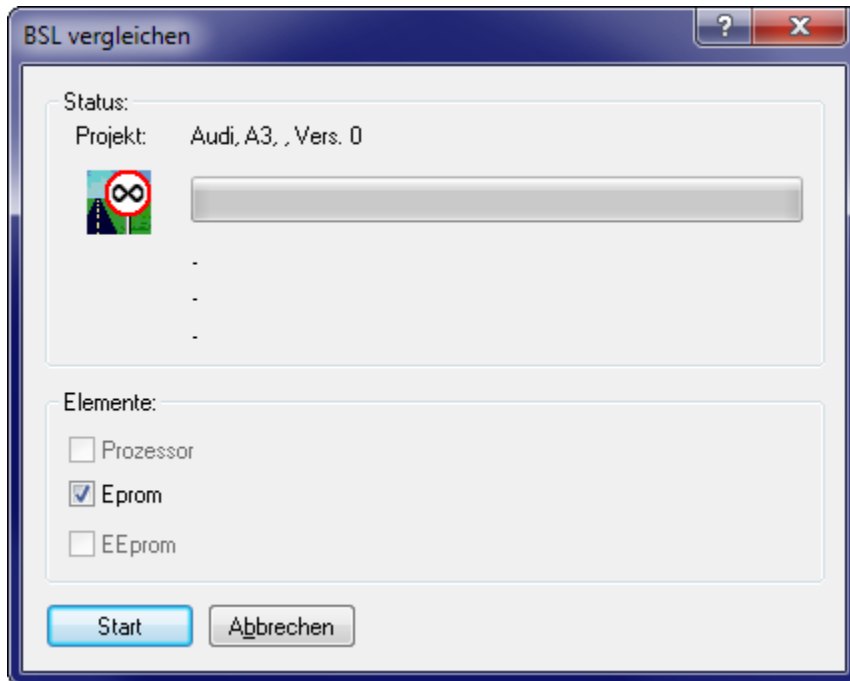
Tastatur: -

## 6.4 BSL

Bitte wählen Sie ein Unterthema.



### 6.4.1 Der Dialog BSL / Vergleichen (Menü Hardware)



Zeigt eventuelle Unterschiede zwischen BSL100/Steuergerät und Projekt an. Sie können auswählen welche Elemente Sie vergleichen möchten.

Elemente bei denen Original und Version unterschiedlich sind (innerhalb des PC RAMs – nicht zwischen PC und Steuergerät) werden fett gedruckt.

#### **Hilfe:**

Die EVC-Website stellt Informationen und Bilder bereit um die richtigen Anschlüsse zu finden. Sie können diese über den Link "Online" erreichen. Um die Informationen auch ohne Internet zur Verfügung zu haben, können Sie sie mit dem Link "Aktualisieren" lokal speichern / aktualisieren und mit Link "Offline" aufrufen.

#### **Hinweis:**

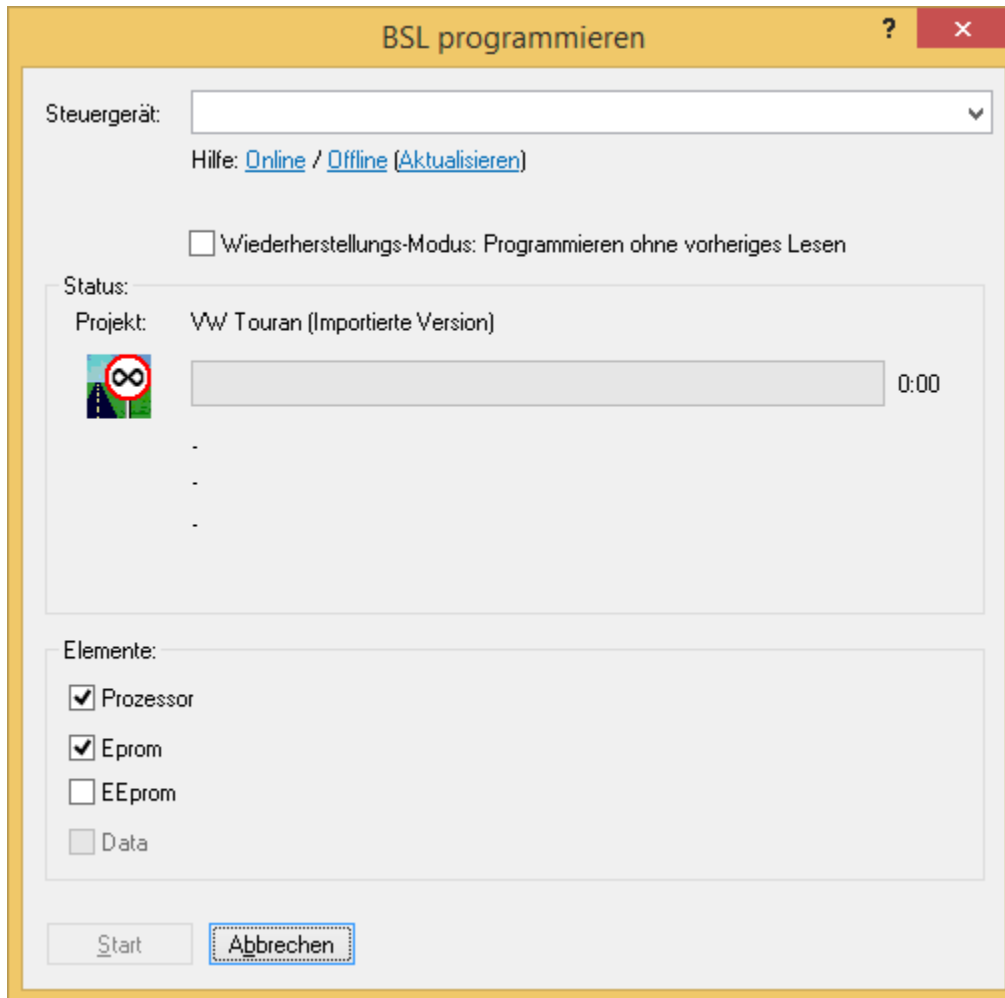
BSL-Operationen sind nur möglich, wenn der Projekttyp in den Projekteigenschaften auf "BslToGo" eingestellt ist, oder das Projekt leer ist.

#### **Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 6.4.2 Der Dialog BSL / Programmieren (Menü Hardware)



Programmiert den aktuellen Inhalt des Projektes in das BSL100/Steuergerät Interface. Nicht-leere Bereiche werden dabei automatisch erkannt und gelöscht. Sie können auswählen welche Elemente Sie programmieren möchten.

Wenn Sie Ihr Projekt gegen das Auslesen mit WinOLS durch einen Konkurrenten schützen möchten aktivieren Sie den "Bdm/Bsl Ausleseschutz" in den Projekteigenschaften bevor Sie programmieren.

Elemente bei denen Original und Version unterschiedlich sind (innerhalb des PC RAMs – nicht zwischen PC und Steuergerät) werden fett gedruckt..

### Hilfe:

Die EVC-Website stellt Informationen und Bilder bereit um die richtigen Anschlüsse zu finden. Sie können diese über den Link "Online" erreichen. Um die Informationen auch ohne Internet zur Verfügung zu haben, können Sie sie mit dem Link "Aktualisieren" lokal speichern / aktualisieren und mit Link "Offline" aufrufen.

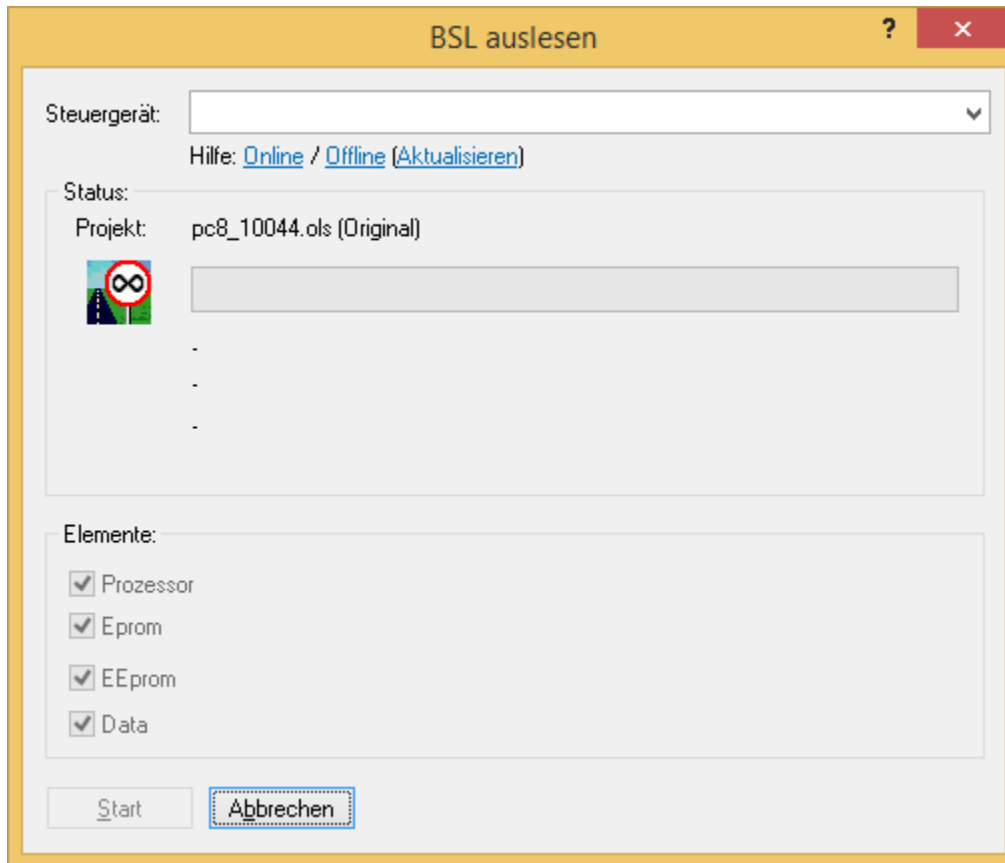
**Hinweis:**

BSL-Operationen sind nur möglich, wenn der Projekttyp in den Projekteigenschaften auf "BslToGo" eingestellt ist, oder das Projekt leer ist.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

**6.4.3 Der Dialog BSL / Auslesen (Menü Hardware)**

Erlaubt es den aktuellen BSL100/Steuergerät Inhalt als neues Projekt oder neue Version auszulesen. Standardmäßig werden alle Elemente des Steuergeräts ausgelesen, aber Sie können bei Versionen einzelne Elemente abschalten, falls Sie sicher sind, dass Sie diese nicht benötigen. Beim Auslesen des Original werden immer alle Elemente ausgelesen.

Elemente bei denen Original und Version unterschiedlich sind (innerhalb des PC RAMs – nicht zwischen PC und Steuergerät) werden fett gedruckt.

**Hilfe:**

Die EVC-Website stellt Informationen und Bilder bereit um die richtigen Anschlüsse zu finden. Sie können diese über den Link "Online" erreichen. Um die Informationen auch ohne Internet zur Verfügung zu haben, können Sie sie mit dem Link

"Aktualisieren" lokal speichern / aktualisieren und mit Link "Offline" aufrufen.

**Hinweis:**

BSL-Operationen sind nur möglich, wenn der Projekttyp in den Projekteigenschaften auf "BslToGo" eingestellt ist, oder das Projekt leer ist.

**Abkürzungen:**

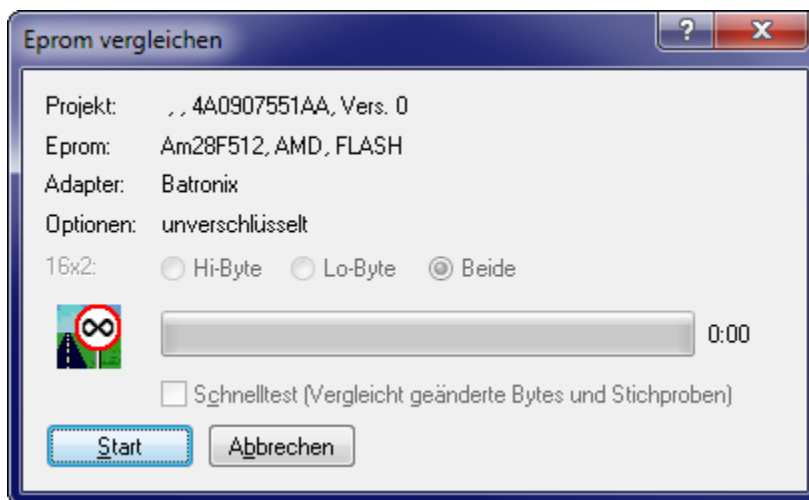
Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 6.5 Eprom

Bitte wählen Sie ein Unterthema.

### 6.5.1 Der Dialog Eprom / Vergleichen (Menü Hardware)



Zeigt eventuelle Unterschiede zwischen Eprom und Speicherinhalt an. Es können mit der Option verschlüsselt auch Eproms für EVC- KEY Module verglichen werden.

Sie können einen Schnelltest aktiviert. Wenn Sie dies machen, wird nicht das gesamte Eprom verglichen, sondern nur Bytes in der aktuellen Version anders sind als im Original und einige zusätzliche Bytes als Stichprobe.

**Hinweis:**

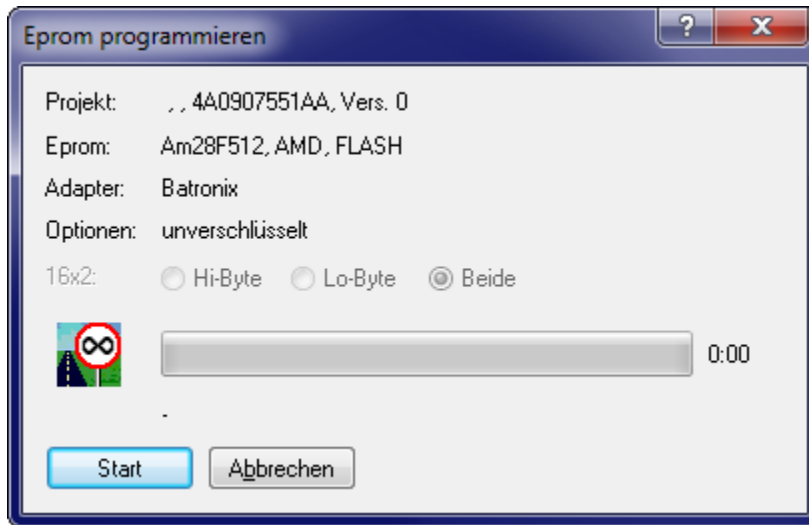
Eprom-Operationen sind nur möglich, wenn der Projekttyp in den Projekteigenschaften auf "Eprom" eingestellt ist, oder das Projekt leer ist.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: 

Tastatur: -

## 6.5.2 Der Dialog Eprom / Programmieren (Menü Hardware)



Zusätzlich zu den zur Kontrolle angezeigten Informationen wie Projekt und Eprom ist die für diesen Typ zu benutzende Programmierfassung aufgeführt. Sollte zuvor eine Schlüsseldatei für EVC - KEY Eprom- Kopierschutzmodule eingeladen worden sein, so erscheint die Option verschlüsseln. Außerdem erscheint die Option gerade bzw. ungerade, falls im Herstellerdialog das zusammenschlüsseln von zwei 8- Bit Eproms zu einem 16- Bit Eprom angewählt worden ist.

### Hinweis:

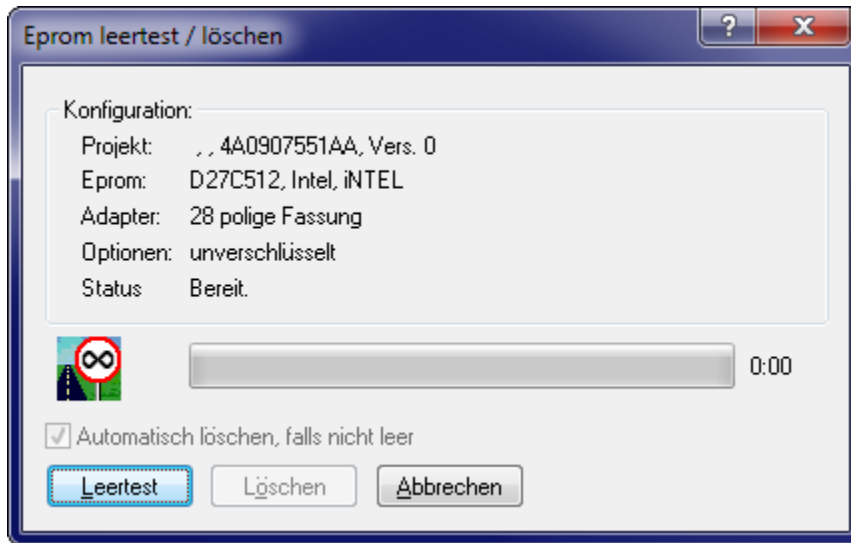
Eprom-Operationen sind nur möglich, wenn der Projekttyp in den Projekteigenschaften auf "Eprom" eingestellt ist, oder das Projekt leer ist.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: -

### 6.5.3 Der Dialog Eprom / Leertest (Menü Hardware)



Vergleicht den Eprominhalt mit Hex FF bei Eproms mit 8 - Bit- Bus und mit Hex FFFF bei Eproms mit 16- Bit Bus. Wenn Unterschiede auftreten, so kann man den Leertest abbrechen und erhält dann als Auswahl taste löschen.

**Hinweis:**

Eprom-Operationen sind nur möglich, wenn der Projekttyp in den Projekteigenschaften auf "Eprom" eingestellt ist, oder das Projekt leer ist.

**Hinweis:**

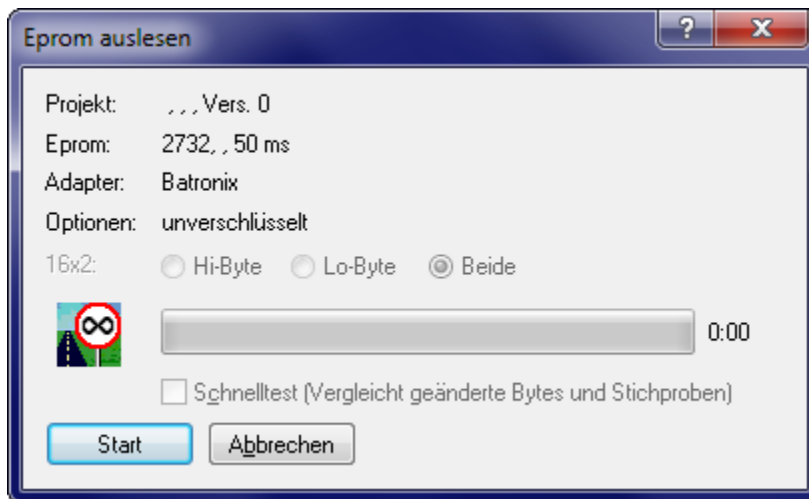
Diese Aktion wird nur beim Große-Wilde Eprommer unterstützt.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: 

Tastatur: -

#### 6.5.4 Der Dialog Eprom / Auslesen (Menü Hardware)



Ein bereits geändertes Eprom lässt sich als Version auslesen. Da hierfür ein Basiseprom erforderlich ist, muss natürlich vorher das entsprechende Projekt geladen werden.

**Hinweis:**

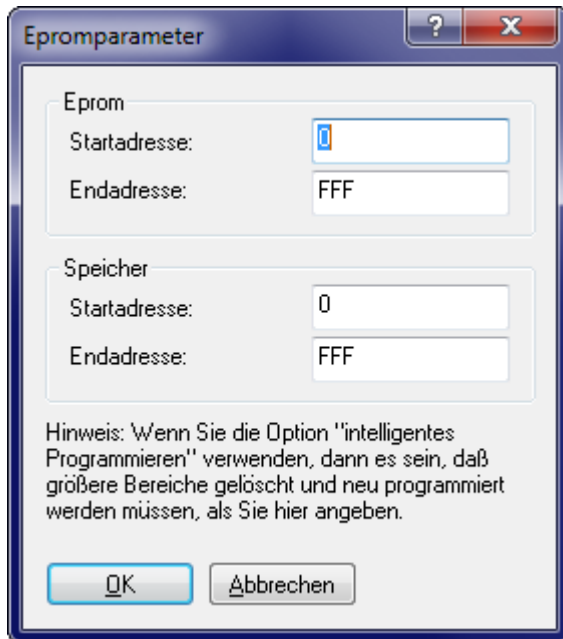
Eprom-Operationen sind nur möglich, wenn der Projekttyp in den Projekteigenschaften auf "Eprom" eingestellt ist, oder das Projekt leer ist.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: 

Tastatur: -

### 6.5.5 Der Dialog Eprom / Parameter (Menü Hardware)



Diese Funktion wird im normalen Betrieb nicht gebraucht, und ermöglicht es, Eproms nur teilweise zu programmieren.

**Hinweis:**

Eprom-Operationen sind nur möglich, wenn der Projekttyp in den Projekteigenschaften auf "Eprom" eingestellt ist, oder das Projekt leer ist.

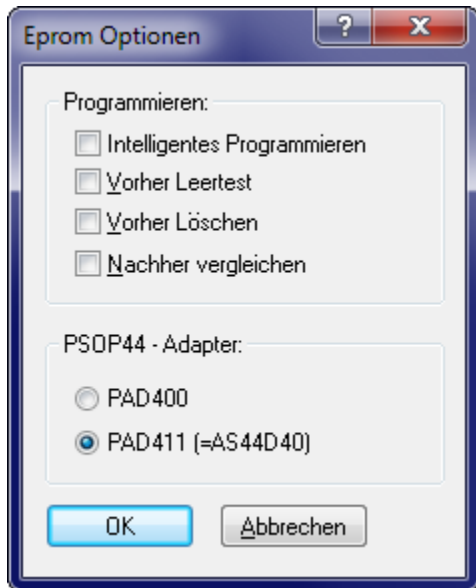
**Abkürzungen:**

Symbolleiste: 

Tastatur: -



### 6.5.6 Der Dialog Eprom / Optionen (Menü Hardware)



Hier werden die unterschiedlichen Adapter umgeschaltet, die alternativ verwendet werden können, aber von Programm nicht automatisch erkannt werden.

Des Weiteren kann eingestellt werden, ob das Eprom vor dem Brennen getestet oder gelöscht werden soll und ob es nachher verglichen werden soll.

Die Option 'Intelligentes Programmieren' erlaubt eine besonders schnelle Programmierung. Sie ist aber nur für Eproms verfügbar, die ein Löschen von Bereichen erlauben. Ist sie aktiviert, dann wird das Eprom mit dem RAM verglichen und nur Bereiche, die verändert wurden, werden gelöscht und neu programmiert.

**Hinweis:**

Eprom-Operationen sind nur möglich, wenn der Projekttyp in den Projekteigenschaften auf "Eprom" eingestellt ist, oder das Projekt leer ist.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 6.6 Genius

Enter topic text here.

### 6.6.1 Der Dialog Genius / Importieren (Menü Hardware)

Erlaubt es einen Datenstand aus der NewGenius Hardware ins WinOLS zu lesen.

**Voraussetzung für NewGenius Aktionen:**

1. Plugin OLS1003 muss installiert und registriert sein
2. Dimsport's aktuelle NewGenius-Treiber müssen installiert sein

3. Dimsport's NewGenius-Hardware muss verbunden sein

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

### 6.6.2 Der Dialog Genius / Exportieren (Menü Hardware)

Erlaubt es einen Datenstand aus WinOLS in die NewGenius Hardware zu schreiben.

**Voraussetzung für NewGenius Aktionen:**

1. Plugin OLS1003 muss installiert und registriert sein
2. Dimsport's aktuelle NewGenius-Treiber müssen installiert sein
3. Dimsport's NewGenius-Hardware muss verbunden sein

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

### 6.6.3 Der Dialog Genius / Explorer (Menü Hardware)

Zeigt den aktuellen Inhalt der NewGenius Hardware an.

**Voraussetzung für NewGenius Aktionen:**

1. Plugin OLS1003 muss installiert und registriert sein
2. Dimsport's aktuelle NewGenius-Treiber müssen installiert sein
3. Dimsport's NewGenius-Hardware muss verbunden sein

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 6.7 Simulator

Bitte wählen Sie ein Unterthema.

### 6.7.1 Das Kommando Simulator / Laden (Menü Hardware)



Beim Aufruf dieses Menüpunktes werden die Epromdaten in den Simulator geschrieben.

**Wichtig:**

Bevor Sie diesen Menüpunkt aufrufen muss die Zündung abgeschaltet sein!

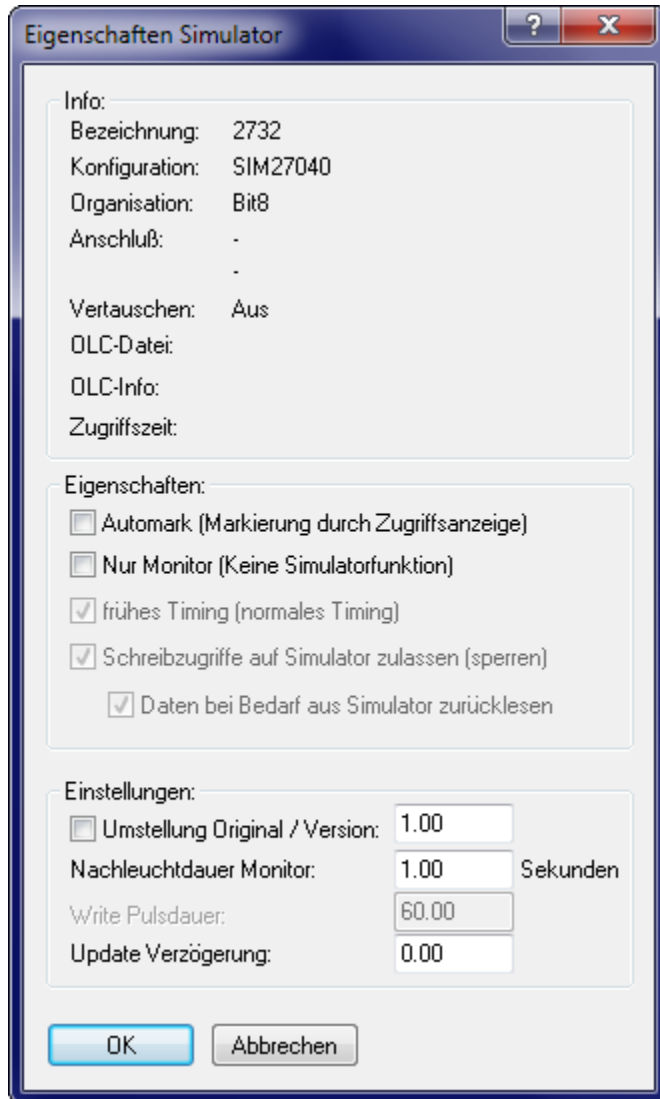
**Hinweis:**

Simulator-Operationen sind nur möglich, wenn der Projekttyp in den Projekteigenschaften auf "Eprom" eingestellt ist.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

**6.7.2 Der Dialog Simulator / Eigenschaften (Menü Hardware)**

Beim Aufruf dieses Menüpunktes werden die gerade herrschenden Eigenschaften als Kreuze dargestellt. Zusätzlich gewünschte Eigenschaften müssen durch anklicken angekreuzt werden.

Im oberen Block wird die Konfiguration angezeigt, die durch die Einstellungen in Eprom Hersteller bestimmt wird.

Bei angekreuzter Funktion AutoMark und laufendem Motor werden im Kennfeldbetrieb die vom Monitor rot unterlegten Werte mit den Tasten + und - direkt

geändert, also praktisch automatisch markiert.

Die Funktion nur Monitor erlaubt den Betrieb des OLS -Moduls parallel zum eingebauten Eprom, im OLS-Modul ist dann der Simulator deaktiviert und nur der Monitor in Funktion.

Um die Entwicklung von Fahrzeugen zu vereinfachen , die beim Einschalten eine Checksummenprüfung durchführen, kann die Option Umschaltung gewählt werden, bei der das OLS16- Modul automatisch vom Originalstand in die geänderte Version umschaltet.

Diese Umschaltfunktion ist nicht mit der Funktion Original und Version in ein Eprom unter Eprom Hersteller zu verwechseln, die ein doppelt so großes Eprom zur Verwendung in einem Umschaltmodul wie KEY520 erzeugt. Im Monitorbetrieb wird jeder Speicherzugriff rot hinterlegt dargestellt. Mit Nachleuchten stellt man die Zeit in Sekunden ein, bis die rote Markierung wieder gelöscht wird.

Mit der Write Pulsbreite kann man das Simulatortiming verändern. Zu kleine Werte bewirken, das die Daten nicht mehr sicher im Simulatorspeicher ankommen, zu große führen zum Absturz des Motorsteuergerätes beim Online-ändern des Eprominhaltes.

Die Update Verzögerung ist die Zeit, die nach einer Änderung abgewartet wird, bevor die Daten in den Simulationsspeicher geschrieben werden.

**Hinweis:**

Die Eingabe des Anschlußcodes ist seit Programmversion 1.030 nicht mehr notwendig. Der Anschlußcode wird jetzt automatisch erkannt.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

### 6.7.3 Das Kommando Simulator / Kennfeldzugriffe prüfen (Menü Hardware)

Ein Projekt kann viele Kennfelder beinhalten aber nicht alle werden dabei notwendigerweise verwendet. Mit diesem Kommando weisen Sie WinOLS an, alle Kennfelder daraufhin zu überprüfen ob sie verwendet werden (=von der Hardware nachgefragt werden) oder nicht.

Alle Kennfelder die verwendet werden, markiert WinOLS in rot (der üblichen Simulator Farbe) im Kennfeld Auswahlfenster. Diese Information wird nicht automatisch aktualisiert. Wenn Sie eine aktuelle Anzeige wünschen, dann müssen Sie dieses Kommando erneut aufrufen.

Dieses Kommando ist nur verfügbar wenn das aktuelle Projekt online ist.

Hinweis: Dieses Kommando kann einige Zeit in Anspruch nehmen (hängt von der

Anzahl der Kennfelder ab).

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

#### **6.7.4 Das Kommando Simulator / Kennfeldzugriffe löschen (Menü Hardware)**

Wenn Sie das Kommando 'Simulator / Check Kennfeldzugriffe prüfen' verwendet haben, dann sind einige Kennfelder in der Kennfeldliste rot markiert. Dieses Kommando löscht alle Markierungen in diesem Fenster. Weder die Kennfelder selber noch die Daten des Hexdump werden dabei verändert.

Dieses Kommando ist nur verfügbar wenn das aktuelle Projekt online ist.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

**Kapitel**

---

**VII**

## 7 Befehle des Menüs Ansicht

Das Menü Ansicht enthält folgende Befehle:

Symbolleisten	Blendet die verschiedenen Symbolleisten ein oder aus
Statusleiste	Blendet die Statusleiste ein oder aus
Anfang nach links	Verschiebt den Anfang des angezeigten Bereiches um eine Zelle nach links
Anfang nach rechts	Verschiebt den Anfang des angezeigten Bereiches um eine Zelle nach rechts
Cursorposition als Anfang	Verschiebt die aktuelle Cursorposition so, dass sie zur ganz linken Zelle wird. (Doppelt: Zellen markieren)
Mehr Spalten	Erhöht die Anzahl der angezeigten Spalten um 1
Weniger Spalten	Verringert die Anzahl der angezeigten Spalten um 1
Prozent & Co.	Ändert die Art in der Unterschiede angezeigt werden, ob Faktor und Offset berücksichtigt werden und ob die Versionswerte verwendet werden
Rechte Seite	Ändert den Ansichtsmodus für die Rechte Seite und ob die Rechte Seite fixiert werden soll oder nicht
Zoom	Vergrößert die Darstellung
Maßstab 100%	Setzt die Darstellung auf den Standardwert (nur 2d)
Unzoom	Verkleinert die Darstellung
Punkte verbinden / Flächen füllen	Verbindet die einzelnen Punkte durch Linie (nur 2d) Füllt die einzelnen Flächen (nur 3d)
Zeilenmarker anzeigen	Markiert die (gedanklichen) Zeilen durch Linien (nur 2d)
Unterschiede	Zeigt ein Menü mit allen Unterschieden

	zwischen aktueller Version und Originalversion
- erster	Bewegt den Cursor zum ersten Unterschied im aktuellen Fenster
- vorheriger	Bewegt den Cursor zum ersten Unterschied im aktuellen Fenster vor der aktuellen Position
- nächster	Bewegt den Cursor zum ersten Unterschied im aktuellen Fenster nach der aktuellen Position
- letzter	Bewegt den Cursor zum letzten Unterschied im aktuellen Fenster
Referenzversion wählen	Erlaubt die Wahl der Version die als Original angesehen wird
Fenster koppeln	Schaltet das synchrone Scrollen zwischen zwei Fenstern ein- oder aus
Wertebereich optimieren	Berechnet den optimalen Wertebereich für die Balkendarstellung.
Kennfeld erkennen	Sucht nach einem Kennfeld an der aktueller Cursorposition und darüber hinaus
Kennfeldselektion unterstützen	Unterstützt bei der Erstellung einer Selektion eines Kennfeldes.

## 7.1 Der Befehl Symbolleiste (Menü Ansicht)

Verwenden Sie diese Befehle zum Ein- oder Ausblenden der Symbolleisten. Die Symbolleisten enthalten einige Schaltflächen der gebräuchlichsten Befehle von WinOLS, wie zum Beispiel Datei Öffnen. Wenn die Symbolleiste angezeigt wird, erscheint ein Häkchen neben diesem Menüeintrag.

## 7.2 Der Befehl Statusleiste (Menü Ansicht)

Verwenden Sie diesen Befehl, um die Statusleiste ein- oder auszublenden. Die Statusleiste (am unteren Rand des WinOLS Fensters) beschreibt die Aktion, die vom ausgewählten Menüeintrag oder einer gedrückten Schaltfläche der Symbolleiste ausgeführt wird und zeigt den Zustand der feststellbaren Tasten an.

Hilfe zur Verwendung der Statusleiste finden Sie unter Statusleiste.

## 7.3 Der Menüpunkt Anfang nach links (Menü Ansicht)

Verwenden Sie diesen Befehl, um ein den Anfang des angezeigten Bereichs eines Fensters zu verschieben. Dies kann notwendig sein, um Kennfelder korrekt zu markieren.



**Hinweis:**

Dieser Befehl ist nur bei Hexdumps verfügbar.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:-

Tastatur: Strg+Links

## 7.4 Der Menüpunkt Anfang nach rechts (Menü Ansicht)

Verwenden Sie diesen Befehl, um ein den Anfang des angezeigten Bereichs eines Fensters zu verschieben. Dies kann notwendig sein, um Kennfelder korrekt zu markieren.

**Hinweis:**

Dieser Befehl ist nur bei Hexdumps verfügbar.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:-

Tastatur: Strg+Rechts

## 7.5 Der Menüpunkt Cursorposition als Anfang

Verwenden Sie diesen Befehl, um die aktuelle Cursorposition an den Anfang des angezeigten Fensterbereichs zu verschieben. Dies kann notwendig sein, um Kennfelder korrekt zu markieren.

**Tipp:**

Tippen Sie doppelt auf den Hotkey, um den Ursprung zu verschieben, dann n Zellen zu überspringen und dann n Zellen auszuwählen (wobei n der Wert an der aktuellen Cursorposition ist). Dies ist hilfreich bei der Erstellung von 1d-Kennfeldern im Format "AnzahlDerZellen AchsenWerte Kennfeldwerte".

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:-

Tastatur: Strg+J

## 7.6 Der Menüpunkt Mehr Spalten (Menü Ansicht)

Verwenden Sie diesen Befehl, um die Anzahl der angezeigten Spalten um 1 zu erhöhen.

**Hinweis:**

Dieser Befehl ist nur bei Hexdumps verfügbar.

**Tipp:**

Sie können die Spaltenanzahl auch mit der Trennlinie zwischen Hexdump und Balken ändern. Entweder durch "Klicken und Ziehen" oder durch einen Rechtsklick.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: M

## 7.7 Der Menüpunkt Weniger Spalten (Menü Ansicht)

Verwenden Sie diesen Befehl, um die Anzahl der angezeigten Spalten um 1 zu verringern.

**Hinweis:**

Dieser Befehl ist nur bei Hexdumps verfügbar.

**Tipp:**

Sie können die Spaltenanzahl auch mit der Trennlinie zwischen Hexdump und Balken ändern. Entweder durch "Klicken und Ziehen" oder durch einen Rechtsklick.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: W

## 7.8 Der Menüpunkt Zoom (Menü Ansicht)

Verwenden Sie diesen Befehl, die Darstellung zu vergrößern.

Im Textmodus wird die Schrift größer dargestellt. Im 2d Modus wird die grafische Darstellung horizontal vergrößert. Halten Sie die Shift Taste gedrückt um die Darstellung vertikal zu vergrößern.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

Maus: Strg + Mausrad

## 7.9 Der Menüpunkt Maßstab 100% (Menü Ansicht)

Verwenden Sie diesen Befehl, um die Vergrößerung der grafischen Darstellung horizontal auf 100% zurückzusetzen. Dieser Befehl ist nur im 2d Modus verfügbar.

Halten Sie die Shift Taste gedrückt um die Darstellung vertikal auf den Standardwert zurückzusetzen.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 7.10 Der Menüpunkt Unzoom (Menü Ansicht)

Verwenden Sie diesen Befehl, die Darstellung zu verkleinern.

Im Textmodus wird die Schrift kleiner dargestellt. Im 2d Modus wird die grafische Darstellung horizontal verkleinert. Halten Sie die Shift Taste gedrückt um die Darstellung vertikal zu verkleinern.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

Maus: Strg + Mausrad

## 7.11 Der Menüpunkt Punkte verbinden (Menü Ansicht)

2d-Modus:

Mit diesem Befehl kann das Verbinden der einzelnen Punkte durch Linien an- und abgeschaltet werden.

3d-Modus:

Mit diesem Befehl kann das Ausfüllen der einzelnen Flächen an- und abgeschaltet werden.

Dieser Befehl ist nur im 2d & 3d Modus verfügbar.

**Abkürzungen:**Symbolleiste:  / 

Tastatur: -

## 7.12 Der Menüpunkt Zeilenmarker anzeigen (Menü Ansicht)

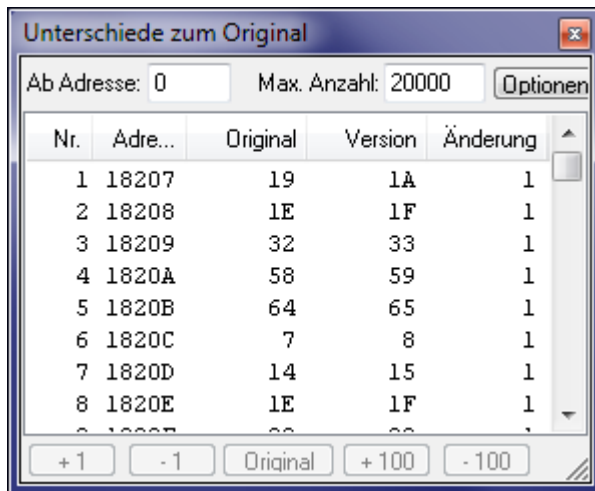
Obwohl im 2d Modus der Datenbereich als ein 'flacher' Zahlenstrahl dargestellt wird, verwaltet WinOLS gleichzeitig noch 'gedankliche' Spalten. (Man kann jederzeit in den Textmodus umschalten um die Spalten bildlich zu sehen.) Die Spalten sind wichtig für bestimmte Selektionsarten und damit auch für das ändern von Werten und die Erzeugung von Kennfeldern.

Mit diesem Befehl kann die Darstellung der Zeilenumbrüche durch Hilfslinien aktiviert und deaktiviert werden.

Dieser Befehl ist nur im 2d Modus verfügbar.

**Abkürzungen:**Symbolleiste: 

Tastatur: -

**7.13 Der Menüpunkt Unterschiede (Menü Ansicht)**

Dieser Dialog zeigt eine Übersicht über alle Veränderungen (bis zu 2000) vom Original zur aktuellen Version des Fensters. Die im Dialog vorhandenen Buttons bieten Möglichkeiten zur Navigation innerhalb der Liste.

WinOLS versucht dieses Fenster mit dem Hexdump oder Kennfeld synchron zu halten. Wenn Sie im Hexdump oder Kennfeld die Cursorposition ändern, wird das Unterschiede Fenster den entsprechenden Eintrag zeigen. Wenn Sie im Unterschiede Fenster den Cursor setzen oder Einträge selektieren werden Cursorposition und / oder Selektion auf das Hexdump oder Kennfeld Fenster übertragen.

Die Größe des Dialoges kann verändert werden.

Der Dialog ist nicht modal, d.h. dahinter liegende Fenster können angeklickt werden obwohl das Fenster noch geöffnet ist. Dieser Dialog ist ein 'fliegender' Dialog. Alle fliegenden Dialoge können mit der Tab-Taste ein- und ausgeschaltet werden.

**Abkürzungen:**Symbolleiste: 

Tastatur: Strg+U

## 7.14 Der Menüpunkt Unterschiede / letzter (Menü Ansicht)

Mit diesem Befehl können Sie den Cursor zum letzten Unterschied zwischen Original und aktueller Version innerhalb des aktuellen Fensters bewegen.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: L

## 7.15 Der Menüpunkt Unterschiede / nächster (Menü Ansicht)

Mit diesem Befehl können Sie den Cursor zum nächsten Unterschied zwischen Original und aktueller Version innerhalb des aktuellen Fensters bewegen.

Damit größere Dateien effizient durchsucht werden können, gibt es 2 Sonderregeln:

- Sind mehrere Unterschiede direkt hintereinander, dann hält die Funktion nur am ersten Unterschied.
- Befindet sich der Cursor im Hexdump und mehrere Unterschiede sind innerhalb des gleichen Kennfelds, dann hält die Funktion nur am ersten Unterschied des Kennfelds.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: N

## 7.16 Der Menüpunkt Unterschiede / vorheriger (Menü Ansicht)

Mit diesem Befehl können Sie den Cursor zum vorherigen Unterschied zwischen Original und aktueller Version innerhalb des aktuellen Fensters bewegen.

Damit größere Dateien effizient durchsucht werden können, gibt es 2 Sonderregeln:

- Sind mehrere Unterschiede direkt hintereinander, dann hält die Funktion nur am ersten Unterschied.
- Befindet sich der Cursor im Hexdump und mehrere Unterschiede sind innerhalb des gleichen Kennfelds, dann hält die Funktion nur am ersten Unterschied des Kennfelds.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: V

## 7.17 Der Menüpunkt Unterschiede / erster (Menü Ansicht)

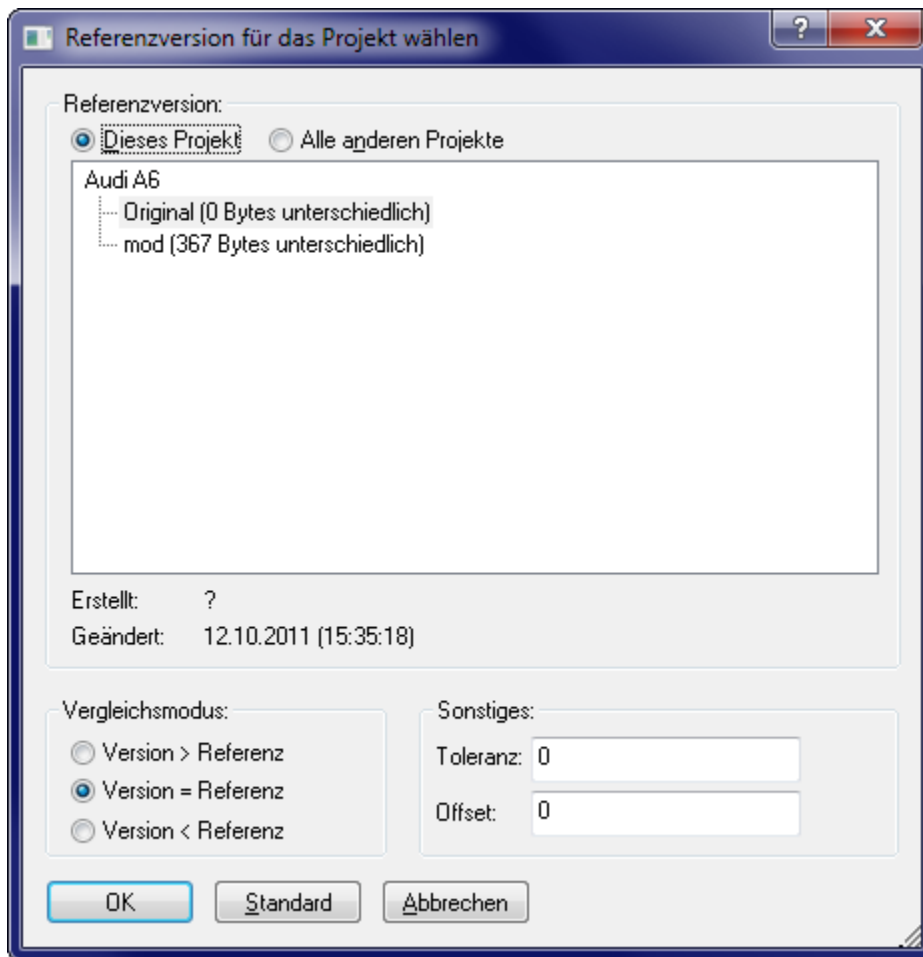
Mit diesem Befehl können Sie den Cursor zum ersten Unterschied zwischen Original und aktueller Version innerhalb des aktuellen Fensters bewegen.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: E

## 7.18 Der Dialog Referenzversion wählen (Menü Ansicht)



Zahlreiche Funktionen von WinOLS verwenden eine 'Originalversion' als Referenz. Dies ist standardmäßig die Version, die aus dem Eprom gelesen wurde. Aber es kann auch jede andere Version des aktiven oder eines anderen Projektes verwendet werden.

Neben der Auswahl des Referenzprojektes kann auch die Art des Vergleiches für visuelle Darstellung Veränderungen konfiguriert werden. So kann z.B. ein

Mindestabstand vom Original erforderlich sein, damit eine Zelle als verändert dargestellt wird.

Außerdem kann ein Offset für den Vergleich angegeben werden. Dies ist sinnvoll, wenn die Daten im einen Projekt gegenüber dem anderen verschoben sind.

Dies ist nur eine von diversen Möglichkeiten Daten aus anderen Projekten zu übernehmen.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: -

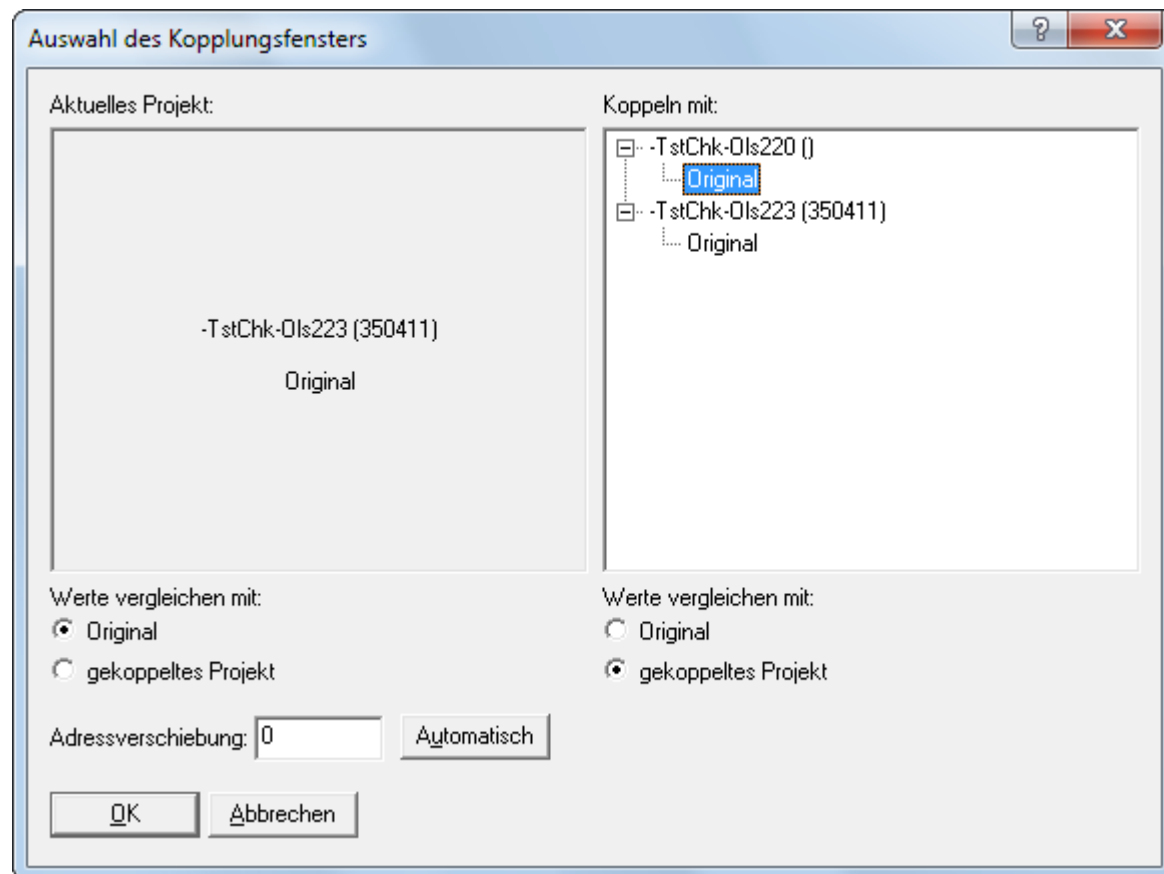
## 7.19 Der Dialog Auswahl des Koppelfensters (Hexdump) (Menü Ansicht)



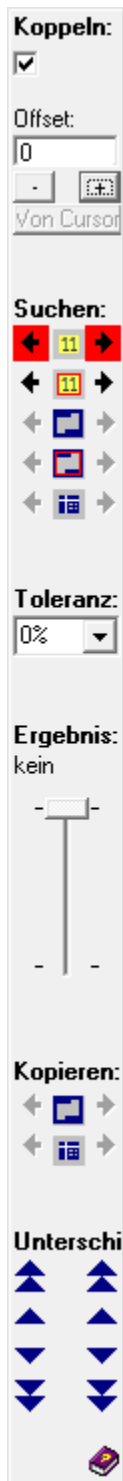
Video

### Wichtig:

Diese Seite bezieht sich auf das Koppeln von Hexdumps. Hier geht es zum **Koppeln von Kennfeldern**.



### Rechter Dialog:



Es ist möglich, Fenster zu koppeln. Werden zwei Fenster gekoppelt, so erfolgt jede Veränderung am Sichtbereich bei beiden Fenstern synchron. Wird also ein Fenster gescrollt, dann verschiebt sich auch das andere Fenster entsprechend.

Wird die Kopplung aktiviert, dann erscheint ein Dialog zur Auswahl des Referenzfensters. Möchte man diesen Dialog übergehen und das beim letzten Mal verwendete Fenster erneut verwenden, dann kann man beim aktivieren die Shift-Taste gedrückt halten. (Gilt für Pulldownmenü und Ikonenleiste) Alternativ kann man im WinOLS-Arbeitsbereich bei gedrückter Shift-Taste auf ein anderes Projekt klicken.

**Adressverschiebung:** Dieses Feld enthält die Verschiebung mit der die Projekte untereinander synchron gehalten werden. Mit den 4 Buttons daneben können Sie bestimmen wie das Feld jetzt, und in Zukunft wenn der Dialog übersprungen wird, initialisiert werden soll. Durch den Button 'Automatisch' kann WinOLS einen Bereich im jeweils anderen Projekt suchen, der dem Bereich an der aktuellen Cursorposition im aktuellen Projekt ähnlich ist. Wird ein solcher Bereich gefunden, so wird die Verschiebung hier eingetragen. Der Button 'Cursor' nimmt die aktuellen Text-Cursorpositionen als Basis für den Offset. Der Button 'Scrollbar' die aktuelle Scroll-Position in Form der ersten aktuell sichtbaren Adresse.

Standardmäßig steht hier die Differenz zwischen den Cursorpositionen der beiden Fenster. Durch den Button 'Automatisch' kann WinOLS einen Bereich im jeweils anderen Projekt suchen, der dem Bereich an der aktuellen Cursorposition im aktuellen Projekt ähnlich ist. Wird ein solcher Bereich gefunden, so wird die Verschiebung hier eingetragen.

### Linker Dialog:

Wenn Sie mit gekoppelten Fenstern arbeiten erscheint ein kleines Fenster zwischen den beiden gekoppelten Projekten.



**Abschnitt Koppeln:**

Zum Ändern des Offsets (die Adressverschiebung zwischen den Fenstern) haben Sie hier zahlreiche Möglichkeiten:

- Sie können die Zahl manuell ändern.
- Verwenden Sie eine der Suchoptionen
- Mit den Buttons +/- können Sie den Adressoffset um eine Einheit (je nach aktueller Bitbreite) verschieben. Halten Sie Shift oder Strg+Shift um dies zu beschleunigen.
- Wenn Sie das Kreuzfeld 'Koppeln durch einen Mausklick deaktivieren, dann wird die Kopplung deaktiviert. Sie können jetzt das eine Fenster verschieben und wenn Sie den richtigen Offset gefunden haben wieder aktivieren oder mit dem Button 'Von Cursor' den Offset anhand der beiden Cursorpositionen berechnen lassen.
- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie in den anderen (inaktiven) Hexdump klicken. Die alte/neue Cursorposition bestimmen den Offset.

**Abschnitt Suchen:**

Ist die Checkbox aktiviert, dann sucht WinOLS automatisch mit 7 verschiedenen Suchmodi in jeweils 2 Richtungen (was bei großen Projekten spürbar Performance kosten kann). Gesucht wird jeweils auf der Seite zu der der Pfeil hinzeigt nach den Daten von denen der Pfeil weg zeigt. Ein **rot hinterlegter Pfeil** bedeutet, dass für diese Richtung Suchergebnisse verfügbar sind. Ist der Pfeil **orange hinterlegt**, dann ist der aktuelle Offset eines der Suchergebnisse. Bei einem **blauen Hintergrund** gilt das nur für Originalwerte (und nicht die Version).

Die 7 Suchmodi sind (von oben nach unten):

1. Suche nach den Daten um die aktuelle Cursorposition herum
2. Suche nach den Daten um die aktuelle Cursorposition herum, aber nur in den Kennfeldern des durchsuchten Projektes
3. Suche nach der Selektion (aus Performance-Gründen werden nur die ersten 5000 selektierten Zellen beachtet.)
4. Suche nach der Selektion, aber nur in den Kennfeldern des durchsuchten Projektes
5. Suche nach dem Kennfeld auf dem sich der Cursor gerade befindet
6. Suche nach dem Kennfeld mit gleichen Id wie das auf dem sich der Cursor gerade befindet
7. Suche nach dem Kennfeld mit gleichen Name wie das auf dem sich der Cursor gerade befindet

Hinweis: Die Suchfunktion kann WinOLS bei Cursorbewegungen spürbar verlangsamen. Sie können es daher mit dem Kreuzfeld abschalten.

WinOLS5:

Die Icons in der Mitte zwischen den Pfeilen sind klickbar. Wenn aktiviert und es (in der jeweiligen Zeile) nur genau 1 Ergebnis gibt, dann wird es automatisch angewendet.

**Abschnitt Toleranz:**

Hier können Sie für die Suche die gewünschte Toleranz eintragen.

**Abschnitt Ergebnis:**

Hier werden die Ergebnisse der letzten Suche angezeigt. Der Text zeigt die Nummer des aktuellen Ergebnisses, gefolgt von der gesamten Anzahl (maximal 200) der Suchergebnisse. Über die "Slider" können Sie die Ergebnisse einzeln durchgehen, der Offset wird dazu angepasst. Nach Aufruf der Suchfunktion ist der Slider automatisch auf dem Ergebnis, das dem zuvor verwendeten Offset am nächsten kommt. Um die Ergebnisse einzeln durchzugehen, klicken Sie einmal auf den Slider und verwenden dann die Cursortasten.

**Abschnitt Kopieren:**

[x] Kontrollkästchen: Aktivieren Sie das Kontrollkästchen vor "Kopieren", um das Kopieren automatisch auszulösen, wenn Sie eine Auswahl mit der Maus erstellt haben. WinOLS kopiert die Kennfelder, falls Sie diese ausgewählt haben, und ansonsten die Zellen. WinOLS verwendet automatisch die letzten Einstellungen des jeweiligen Dialogs.

Mit diesen Buttons können Sie Daten jeweils manuell auf die andere Seite kopieren:

1. Die aktuell selektierten Zelle
2. Das Kennfeld unter dem Cursor (bzw. die aktuell selektierten Kennfelder, falls vorhanden)
3. Die Text-Infos des Kennfeldes auf der Quellseite in das Kennfeld auf der Zielseite. (Text-Infos sind: Name, Id, Einheit, Faktor, Offset, Nachkommastellen) Drückt man Strg, dann werden zusätzlich übertragen: Typ, Vorzeichen.
4. Die selektierten Kommentare / den Kommentar an der Cursorposition.

**Abschnitt Unterschiede:**

Mit diesen Buttons können Sie (auch Ansicht-Menü vorhanden) bekannten Funktionen erster/vorheriger/nächster/letzter Unterschied direkt auf die eine oder andere Seite anwenden und so den Cursor entsprechend bewegen. Die Buttons an der Außenseite betrachten jeweils das Projekt auf ihrer Seite. Die Buttons in der Mitte betrachten die Unterscheide von beiden Projekten gleichzeitig.

**Abschnitt Referenzversion:**

Mit diesen Buttons können Sie ändern womit die jeweilige Version verglichen werden soll (dem eigenen Original, oder dem Original oder einer Version des gekoppelten Projektes). Mit dem Pause-Button können Sie den Vergleich für beide Seiten temporär auf das eigene Original zurücksetzen.


**Tipp:**

Sie können zwei Fenster auch koppeln indem Sie:

- in den Kennfeldliste ein Projekt zieht und auf einem anderen loslassen
- oder beim Umschalten von einem Hexdump-Fenster auf ein anderes die Shift-Taste gedrückt halten.

Dies ist nur eine von diversen Möglichkeiten Daten aus anderen Projekten zu übernehmen.

### Abkürzungen:

Symbol 

iste:

Tastatur Strg+2 für den Dialog

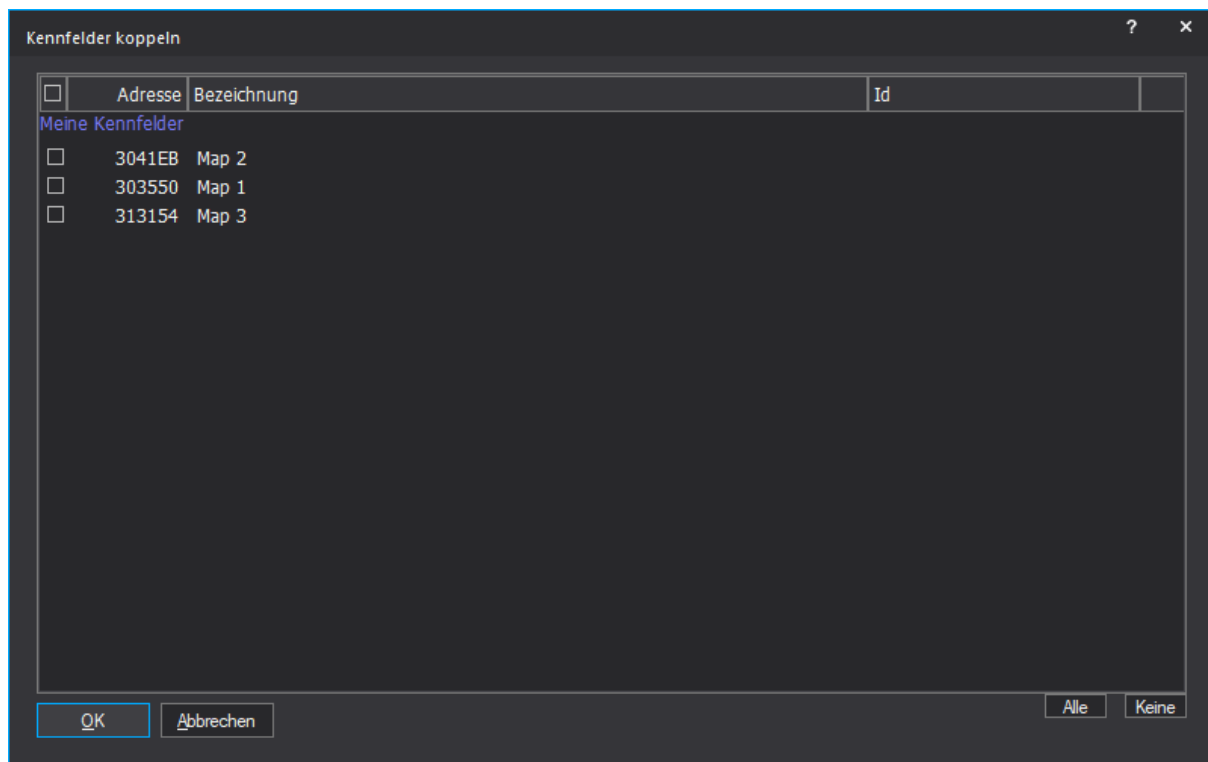
: Strg+Shift+2 für sofortiges koppeln (nur wenn genau 2 Projekte geöffnet sind)

Shift+2 um das Koppeln-Aktiv-Kreuzfeld (Linker Dialog, links oben) umzuschalten

## 7.20 Der Dialog Auswahl des Koppelfensters (Kennfelder) (Menü Ansicht)

### Wichtig:

Diese Seite bezieht sich auf das Koppeln von Kennfeldern. Hier geht es zum **Koppeln von Hexdumps**.




Sie können 2+ Kennfelder koppeln. Diese werden dann nebeneinander dargestellt und das Scrolling wird synchronisiert. Außerdem können Sie mit den Cursortasten links/rechts in das benachbarte Fenster wechseln.

Die Kennfelder müssen die gleiche Anzahl an Zeilen haben. Spalten und Bitbreite dürfen unterschiedlich sein.

**Tipps:**

- Die Buttons Alle/Keine sind doppelklickbar.
- Sie können zwei Fenster auch koppeln indem Sie beim Klick auf ein anderes Kennfeld-Fenster die Shift-Taste gedrückt halten.
- Wenn Sie Kennfelder in eigenen Ordner verschieben, dann können Sie sie gekoppelt öffnen indem Sie den Ordnernamen in der Kennfeldliste doppelklicken.

**Abkürzungen:**Symbol 

eiste:

Tastatur Strg+2 für den Dialog

: Strg+Shift+2 für sofortiges koppeln (wenn 2+ Kennfelder mit gleicher Zeilenzahl geöffnet sind)

## 7.21 Der Befehl Wertebereich optimieren (Menü Ansicht)

Werte von Kennfeldern oder Hexdumps können als Balkendiagramm dargestellt werden. Dabei ist eine besondere Skalierung der Werte zu besserer Darstellung möglich. Die optimalen Einstellungen hierfür können mit dieser Funktion automatisch ermittelt werden.

Dieser Befehl ist nur verfügbar, wenn die Balkendarstellung für das aktuelle Fenster aktiviert wurde.

**Trick:**

Verwenden Sie den Befehl 2x schnell hintereinander um die Optimierung rückgängig zu machen und den gesamten möglichen Wertebereich anzuzeigen.

**Abkürzungen:**Symbolleiste: 

Tastatur: Strg+B

## 7.22 Der Befehl Kennfeld erkennen (Menü Ansicht)

Durch diesen Befehl erkennt WinOLS ein eventuelles Kennfeld an der aktuellen Cursorposition. Dabei werden nur bestimmte Kennfeldarten erkannt (siehe unten). Diese Funktion funktioniert nur in Hexdumps.

Falls kein Kennfeld gefunden wird oder bereits ein erkanntes Kennfeld selektiert ist, wird die Suche entlang des Hexdumps fortgesetzt. Um rückwärts zu suchen, halten Sie die Shift-Taste beim Starten des Befehls gedrückt.

Diese Funktion basiert auf der Funktion "Hintergrund- Kennfeldsuche", also den Kennfeldern, die in der Kennfeldliste als "Potentielle Kennfelder" gelistet werden. Daher ergeben sich hierfür die gleichen Einschränkungen wie für die "Hintergrund-Kennfeldsuche". Wenn Sie dort z.B. die "Statistische Kennfeldererkennung" deaktiviert haben, dann werden diese Kennfelder hiermit auch nicht gefunden. Zusätzlich

können sie die Suche auch noch nach der Bittiefe einschränken. Klicken Sie dazu in der Kennfeldliste auf das kleine schwarze Dreieck. In dem Menü was aufklappt, können Sie einen Filter für die Bittiefe (8/16/32 Bit) auswählen. Dieser Filter gilt auch für diese Funktion.

**Abkürzungen:**Symbolleiste: 

Tastatur: F

## 7.23 Der Befehl Kennfeldselektion unterstützen (Menü Ansicht)

Mit diesem Kommando kann die Unterstützung einer Kennfeldselektion an- und abgeschaltet werden. Ist sie aktiviert, dann wird der Anwender bei der Erstellung einer Selektion unterstützt. Dazu muss lediglich eine Selektion ohne Lücken (z.B. durch den Selektionsmodus 'Fortlaufend') erzeugt werden.

WinOLS analysiert dann den selektierten Bereich auf die vermutliche Anzahl der Spalten und der Startadresse und stellt diese entsprechend ein. Anschließend werden Anfang und Ende der Selektion so erweitert, dass ein rechteckiger Bereich markiert wird.

Es ist im Zweifel besser zu wenig zu markieren als zu viel, damit die Analyse nicht durch falsche Daten beeinträchtigt wird.

Die erzeugte Selektion kann im 2d-Modus nachträglich verändert werden, z.B. um dem Kennfeld weitere Zeilen hinzuzufügen. (Shift-Taste drücken, den Cursor im 2d Modus über Anfang / Ende der Selektion bewegen, klicken und ziehen.)

Wenn Sie diesen Befehl nicht ständig aktiviert haben möchten, können Sie ihn auch einfach nur im Bedarfsfall verwenden. Erzeugen Sie dazu die entsprechende Selektion und wenn diese dann besteht, wählen Sie diesen Befehl (per Menü oder Ikonenleiste). Er wird dann nur einmalig angewendet und nicht permanent aktiviert.

**Abkürzungen:**Symbolleiste: 

Tastatur: -

**Kapitel**



## 8 Befehle des Menüs Selektion

Das Menü Selektion bietet folgende Befehle, die Ihnen erlauben, Selektion zu verändern:

Zelle selektieren	Selektiert die aktuelle Zelle
Zeile selektieren	Selektiert die aktuelle Zeile
Spalte selektieren	Selektiert die aktuelle Spalte
Alles selektieren	Selektiert das gesamte Element / Kennfeld
Bildschirm selektieren	Selektiert alle aktuell sichtbaren Zellen
Bildschirmselektion umkehren	Kehrt die Selektion für alle aktuell sichtbaren Zellen um
Änderungen selektieren	Selektiert Zellen mit Änderungen
Selektion erzeugen	Erzeugt eine Selektion aus Werten, die Sie eingeben
Nichts selektieren	Hebt die aktuelle Selektion auf
Letzte Selektion wiederherstellen	Stellt die zuletzt verwendete Selektion wieder her
Original	Stellt die Originalwerte für die Selektion her
Selektion -> Kennfeld	Erzeugt ein Kennfeld Fenster mit den Ausmaßen und der Startadresse der aktuellen Selektion
Selektion (Tabelle) zu Kennfelder	Erzeugt Kennfelder aus einer Adresstabelle im Hexdump.
Laden	Lädt eine abgespeicherte Version in die Zwischenablage
Speichern	Speichert die aktuelle Selektion auf die Festplatte
Selektionsmodus	Erlaubt die Wahl zwischen vier Selektionsmodi
Selektion Anfang	Setzt den Anfang für eine Selektion
Selektion Ende	Setzt das Ende für eine Selektion

## 8.1 Der Menüpunkt Zelle selektieren (Menü Selektion)

Selektiert die Zelle, in der sich der Cursor befindet.

Halten Sie beim Anklicken dieses Befehls die Strg-Taste gedrückt um die aktuelle Selektion zu erweitern, anstatt sie zu ersetzen.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: Einfügen

## 8.2 Der Menüpunkt Zeile selektieren (Menü Selektion)

Selektiert die Zeile, in der sich der Cursor befindet.

Halten Sie beim Anklicken dieses Befehls die Strg-Taste gedrückt um die aktuelle Selektion zu erweitern, anstatt sie zu ersetzen.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 8.3 Der Menüpunkt Spalte selektieren (Menü Selektion)

Selektiert die Spalte, in der sich der Cursor befindet. Normalerweise beschränkt sich dies auf den sichtbaren Bereich der Spalten. Dies kann im Konfigurationsmenü eingestellt werden.

Halten Sie beim Anklicken dieses Befehls die Strg-Taste gedrückt um die aktuelle Selektion zu erweitern, anstatt sie zu ersetzen.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 8.4 Der Menüpunkt Alles selektieren (Menü Selektion)

Selektiert all Zellen des aktuellen Elements / Kennfelds.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: Strg+A



## 8.5 Der Menüpunkt Bildschirm selektieren (Menü Selektion)

Selektiert den aktuell sichtbaren Bereich des Fensters.

Halten Sie beim Anklicken dieses Befehls die Strg-Taste gedrückt um die aktuelle Selektion zu erweitern, anstatt sie zu ersetzen.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 8.6 Der Menüpunkt Bildschirmselektion umkehren (Menü Selektion)

Kehrt die Selektion im aktuell sichtbaren Bereich des Fensters um. Selektiert Zellen werden deselektiert und umgekehrt.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 8.7 Der Menüpunkt Änderungen selektieren (Menü Selektion)

Selektiert alle geänderten Zellen. (Ggf. nur sichtbare, siehe F12 > Bearbeiten)

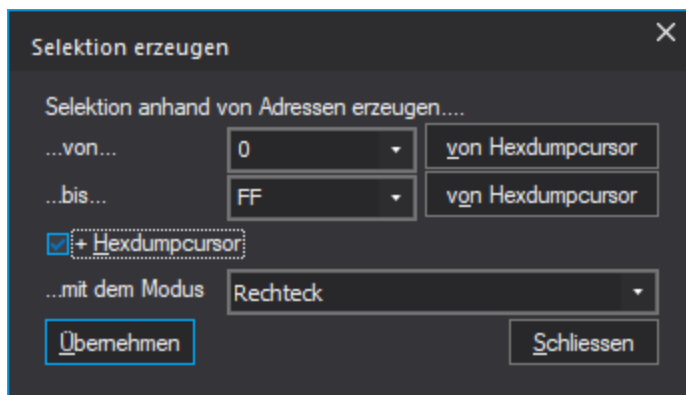
Wiederholt benutzen für "nur erhöhte" / "nur verringerte" Zellen. Zusätzlich Strg drücken um zur aktuellen Selektion hinzuzufügen.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: Shift+Alt+D / Strg+Shift+Alt+D

## 8.8 Der Dialog Selektion erzeugen (Menü Selektion)



Durch diesen Dialog können Sie eine Selektion anhand einer Start- und einer

Endadresse erzeugen lassen. Außerdem müssen Sie noch den zu verwendenden Selektionsmodus angeben. Als Ergebnis wird eine Selektion erzeugt, die genau so aussieht, als hätten Sie sie manuell mit den genannten Parametern erzeugt.

Mit den Buttons können Sie die aktuelle Cursorposition in die jeweilige ComboBox übernehmen. Wenn Sie viele gleichartige Selektionen erzeugen möchten, können Sie stattdessen auch die Checkbox aktivieren und in die Adressfelder nur die Offsets eingeben die WinOLS dazuaddieren soll.

Der Dialog ist nicht modal, d.h. dahinter liegende Fenster können angeklickt werden obwohl das Fenster noch geöffnet ist. Dieser Dialog ist ein 'fliegender' Dialog. Alle fliegenden Dialoge können mit der Tab-Taste ein- und ausgeschaltet werden.

Sie können diesen Dialog überspringen und die aktuellen Werte sofort anwenden, wenn Sie beim Aufruf der Menüfunktion die Taste Shift gedrückt halte.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:-

Tastatur: Strg+Alt+L

Strg+Alt+Shift+L (Ohne Dialog)

## 8.9 Der Menüpunkt Nichts selektieren (Menü Selektion)

Hebt die aktuelle Selektion auf.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:-

Tastatur: -

## 8.10 Der Menüpunkt Letzte Selektion wiederherstellen (Menü Selektion)

Stellt die zuletzt verwendete Selektion wieder her.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:-

Tastatur: -

## 8.11 Der Menüpunkt Selektion zu Kennfeld (Menü Selektion)

Mit diesem Befehl wird aus einem im Hexfenster markierten Block ein Kennfeld erzeugt. Die im Hexfenster eingestellte Breite sollte der Breite des Kennfeldes entsprechen.

Dieser Befehl ist nur verfügbar, wenn ein fortlaufender, rechteckiger Bereich markiert ist.

**Tipp:**

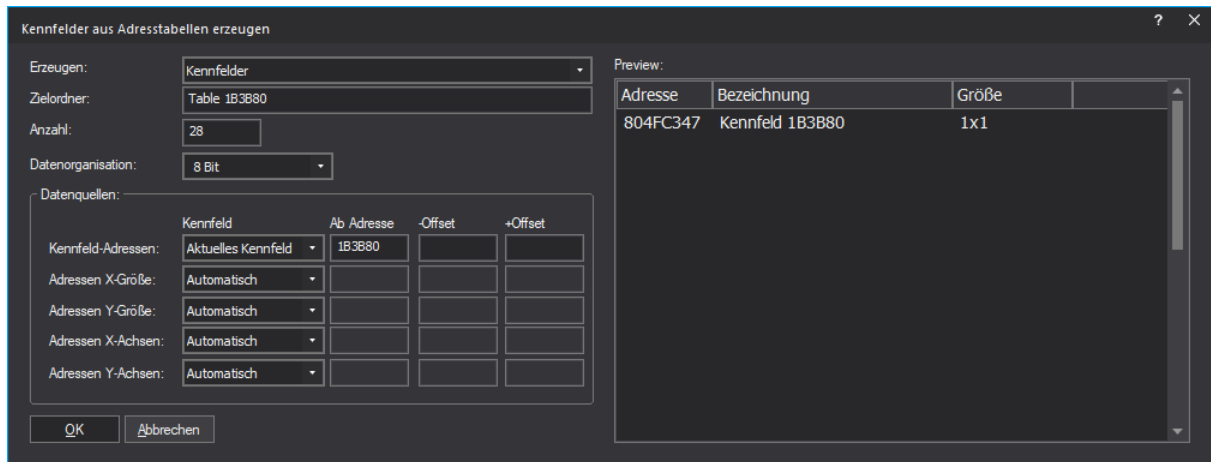
Wenn ein 1x1 Kennfeld selektiert ist oder keine Selektion vorhanden ist, wird ein neues KF erzeugt und der Dialog "Kennfeldeigenschaften" geöffnet, damit Sie die Werte statt dessen eintippen können. Es sei denn, Sie haben von Kennfeldeigenschaften kopiert. Dann werden die statt dessen angewendet.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: K

## 8.12 Der Menüpunkt Selektion (Tabelle) zu Kennfelder (Menü Selektion)



Mit diesem Dialog können Sie aus einer Tabelle mit Kennfeld-Adressen (im Hexdump) die entsprechenden Kennfelder (oder alternativ Kommentare oder Marker) erzeugen.

Dieser Befehl ist nur verfügbar, wenn ein fortlaufender, rechteckiger Bereich markiert ist. Jede Adresse sollte in einer eigenen Zeile sein, dann wird die Adresse automatisch für Sie ausgefüllt. Wenn die rechteckige Markierung 3 oder 5 Spalten breit ist, dann werden die zusätzlichen Daten für Größe und Achse verwendet.

Wenn die Adressen im Hexdump einen anderen Offset (wie 0x80000000) verwenden als ihr Projekt, dann können Sie den Offset mit den entsprechenden Feldern korrigieren.

**Beispiel:**

- Für den Screenshot wurde eine Selektion erstellt die bei 0x1B3B80 beginnt, 1 Spalte breit und 28 Zeilen hoch ist. Diese Informationen wurden dann automatisch in den Dialog übernommen.
- WinOLS schaut jetzt im aktuellen Kennfeld (Hexdump) an der Adresse 0x1B3B80

und findet dort den Wert 0x804FC347. Das wird als Adresse für die Kennfeld-Daten verwendet.

- Je nach Projekt liegt das evtl. außerhalb ihres Hexdumps, es könnte also sinnvoll sein, einen "-Offset" von (hier) 0x803F0000 zu verwenden.
- Für das nächste Kennfeld (hier: nicht im Preview) schaut WinOLS an der gleiche Stelle im Hexdump, aber eine Zeile tiefer.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:-

Tastatur: -

### 8.13 Der Menüpunkt Selektion / Laden (Menü Selektion)

Dieser Befehl lädt eine abgespeicherte Version in die Zwischenablage. Mit dem Befehl einfügen (Strg+V) kann die weitere Verarbeitung erfolgen.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:-

Tastatur: Strg+R

### 8.14 Der Menüpunkt Selektion / Speichern (Menü Selektion)

Dieser Befehl speichert den aktuell selektierten Bereich auf der Festplatte.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:-

Tastatur: Strg+W

### 8.15 Der Menüpunkt Selektionsmodus (Menü Selektion)

Dieser Befehl ermöglicht die Wahl zwischen 4 verschiedenen Selektionsmodi.

- 1) Selektion eines fortlaufendes Bereiches
- 2) Selektion eines rechteckigen Bereiches
- 3) Selektion von Spalten
- 4) Selektion von Zeilen

**Tipp:**

Wenn Sie bereits gerade eine Selektion erzeugt haben und dann den Modus mit diesem Menüpunkt ändern, dann wirkt sich die Änderung auch auf die bereits erzeugte Selektion aus.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: 

Tastatur: Strg+Shift+M (nur fortlaufend/rechteckig)

**Hinweis:**

Falls der Hotkey nicht funktioniert, dann wird er vom Radeon graphics card driver tool reserviert. Test auf F12>Debug.

## 8.16 Der Menüpunkt Selektion Anfang (Menü Selektion)

Dieser Befehl setzt den Anfangspunkt für eine Selektion. Falls bereits ein Endpunkt für eine Selektion definiert wurde, wird eine Selektion mit dem gewählten Modus durchgeführt.

**Abkürzungen:**Symbolleiste: 

Tastatur: Strg+Shift+B

## 8.17 Der Menüpunkt Selektion Ende (Menü Selektion)

Dieser Befehl setzt den Endpunkt für eine Selektion. Falls bereits ein Anfangspunkt für eine Selektion definiert wurde, wird eine Selektion mit dem gewählten Modus durchgeführt.

**Abkürzungen:**Symbolleiste: 

Tastatur: Strg+Shift+K

# Kapitel

---

IX

## 9 Befehle des Menüs Suchen

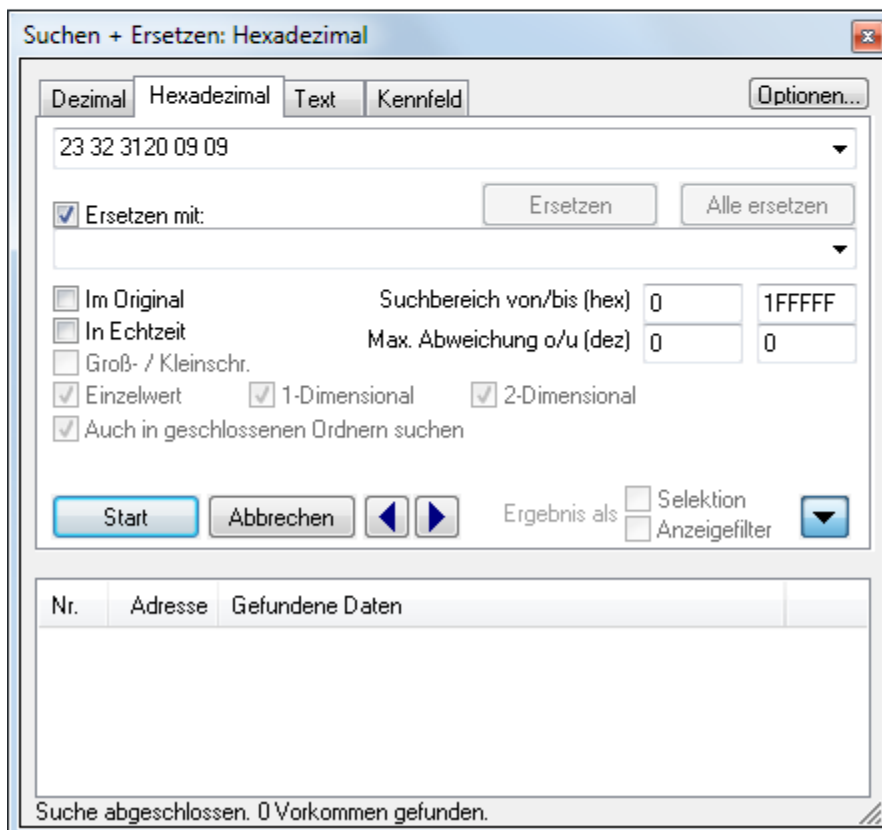
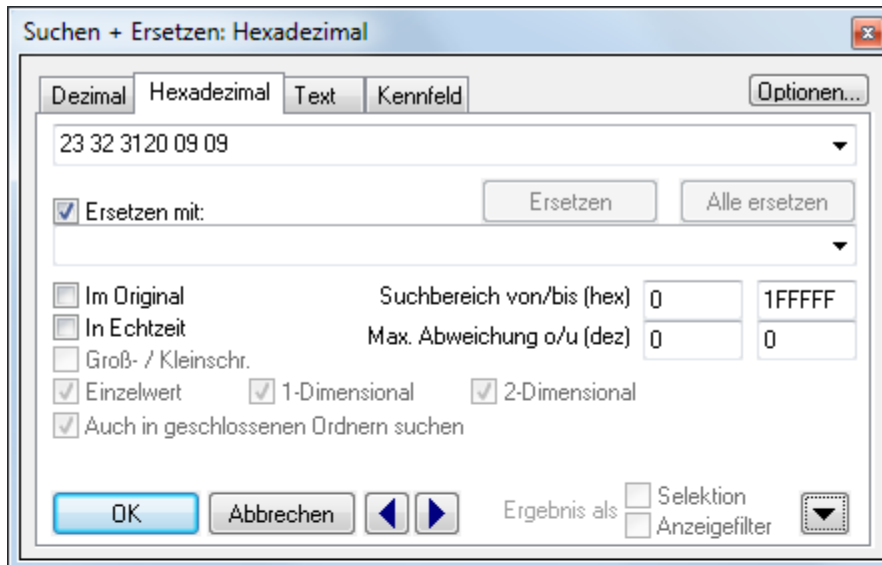
Das Menü Suchen bietet folgende Befehle, die Ihnen erlauben, bestimmte Stellen zu finden:

Bytefolge / Text	Sucht nach einem bestimmten Text oder einer Bytefolge
Selektion	Sucht einen Text der der aktuellen Selektion entspricht
Suche beginnen	Startet eine vorherige Suche erneut
Weitersuchen	Setzt die Suche fort
Zurück suchen	Setzt die Suche rückwärts fort
Hintergrund-Kennfeldsuche erneut starten	Erlaubt es die automatische Suche nach Kennfeldern in Hintergrund zu starten, abzubrechen oder erneut zu starten
Stützstellenprofile	Erlaubt die Verwaltung von automatisch und manuell gesammelten Stützstelleninformationen.
Parallele Kennfelder	Erlaubt es Kennfelder zu suchen und zu synchronisieren, die dem aktuellen ähnlich sind.
Suche ähnliche Kennfelder	Suche Kennfelder die den aktuellen Kennfeld ähnlich sind
Gehe zu Adresse	Bewegt den Cursor zu einer definierten Adresse
Springe zu Adresse aus Hexdump	Bewegt den Cursor zur Adresse aus den Hexdump-Werten
Vorheriger Kommentar	Bewegt den Cursor zum vorherigen Kommentartext
Nächster Kommentar	Bewegt den Cursor zum nächsten Kommentartext
Kommentar einfügen / bearbeiten	Fügt einen Kommentar an der aktuellen Cursorposition ein bzw. erlaubt es ihn zu verändern.
Kommentar löschen	Löscht den Kommentar an der aktuellen Cursorposition

Vorheriger Marker	Bewegt den Cursor zum vorherigen Marker
Nächster Marker	Bewegt den Cursor zum nächsten Marker
Marker Einfügen/Löschen	Fügt einen Kommentar an der aktuellen Cursorposition bzw. der aktuellen Selektion ein bzw. löscht sie, falls sie bereits existiert.
Skripte	Skripte verwalten, ausführen und erzeugen.



## 9.1 Der Dialog Suche nach Bytefolge (Menü Suchen)



Mit diesem Dialog können Sie in den Projektdaten nach Bytefolgen / Texten suchen oder in der Kennfeldliste nach Texten suchen (und sie optional ersetzen).

Sie können im WinOLS Editor eine Markierung kopieren und dann in diesem Dialog

einfügen.

Mit den blauen links/rechts Pfeiltasten können Sie zur nächsten bzw. vorherigen Fundstelle springen. Mit dem schwarzen Pfeil nach unten können Sie eine Liste aller Fundstellen (maximal 200000) öffnen. Klicken Sie auf 'Start' um die Suche auszuführen und die Liste zu füllen. Wenn die Liste aufgeklappt ist und Sie eine neue Suche starten indem Sie eine der blauen Pfeiltasten verwenden, dann werden nur Adressen gesucht die vor bzw. nach der aktuellen Cursorposition sind. Halten Sie die Umschalttaste während dem Klick auf den blauen Pfeil gedrückt um diese Funktion zu erzwingen, auch wenn Sie keine neue Suche eingegeben haben.

### **Suche eingrenzen:**

Sie können den Suchbereich eingrenzen. Nur Fundstellen innerhalb von diesem Bereich werden bei der Suche berücksichtigt. Mit der maximalen Abweichung können Sie einstellen wie weit jede Zelle von ihrer Vorgabe abweichen darf um trotzdem noch als Fundstelle angezeigt zu werden. Sie können die Abweichung getrennt für nach oben und nach unten konfigurieren. Mit dem Button 'Optionen' haben Sie außerdem weitere Möglichkeiten die Suche einzugrenzen.

### **Format + Wildcards + Alternativwerte + Größer/Kleiner:**

- **Leerzeichen:** Bei der Suche nach Bytefolgen werden die einzelnen Bytes durch Leerzeichen getrennt. Die Wahl ob nach dezimalen oder hexadezimalen Werten gesucht werden soll kann für einzelne Bytes durch einen Präfix übergangen werden. Setzen Sie '0x' vor Zahlen, die als hexadezimal interpretiert werden sollen.
- **Wildcards:** Sie können das Fragezeichen als Symbol für ein unbekanntes Byte verwenden. Zum Beispiel können Sie mit 'Langesw?rt' oder 'ff ff aa ?? ab' nach einem Text / einer Bytesequenz suchen. Das '?' / '??' steht dabei für ein beliebiges Byte.  
Im Hexadezimal-Modus können Sie das Fragezeichen auch als Platzhalter für ein Halb-Byte (Nibble) einsetzen. Beispiel: ff ?f.  
Im Dezimal-Modus können Sie das Fragezeichen als Platzhalter für eine Ziffer einsetzen. Beispiel: 123 4?6. (Bitte beachten Sie das das Fragezeichen im Dezimal-Modus die Suche spürbar verlangsamt.)
- **Alternativwerte:** Wenn an einer Stelle mehrere Werte passend sein sollen, dann können Sie diese durch Schrägstriche (aber ohne Leerzeichen) trennen. Beispiel: 'ff 11/22 ff' findet sowohl 'ff 11 ff', als auch 'ff 22 ff'.
- **Größer/Kleiner:** Sie können angeben, dass ein Wert größer/kleiner einer bestimmten Zahl sein soll. Beispiel: "77 >110".  
Wenn Sie beide Operatoren ohne Leerzeichen verwenden, dann beziehen sie sich auf die gleiche Zelle, geben also effektiv einen Bereich an. Beispiel: "77 >110<120"

### **Kreuzfelder:**

- **In Echtzeit suchen:** Die Suche bereits während Daten eingegeben werden.
- **Im Original:** Der Suchtext wird in der original Version gesucht und nicht in der aktuell bearbeiteten.

- Groß/Kleinschreibung: Bei der Suche nach Texten wird die Groß/Kleinschreibung beachtet.
- Einzelwert / 1-Dimensional / 2-Dimensional: Nur Kennfelder mit den angegebenen Dimensionen werden gesucht. (Nur Suchmodus 'Kennfeld')
- Streng Monotone Werte: Es werden nur Sequenzen gefunden wo jeder Wert größer als der vorherige (bzw. jeder Wert kleiner als der vorherige ist). Das ist hilfreich um Achsen zu suchen und muss i.d.R. mit Wildcards oder Toleranz kombiniert werden.

#### **Ein Klick auf den Button 'Optionen' zeigt zusätzliche Optionen:**

- Adresse: Nur Stellen die auf einer bestimmten, runden Adresse beginnen werden gesucht. Bei 'Automatisch' wird die Bitbreite des aktuellen Fensters verwendet.
- Programmcode: Nur in/außerhalb von Programmcode werden gesucht. Programmcode erkennen Sie an der 'blassen' Darstellung im Hexdump. (Siehe Übersicht)
- In ... suchen: Nur in/außerhalb von Kennfeldern suchen.
- Bei Kennfeldern: Wenn Sie in (oder: nach) Kennfeldern suchen, werden nur Kennfelder beachtet, die Änderungen enthalten / nicht enthalten / offen sind. Wichtig: WinOLS sucht weiterhin im aktuellen Fenster (zB Hexdump) und verwendet dessen Datenorganisation. Nicht die des Kennfeldes.
- Werte enden: Beim suchen passen nur Werte die (in Dezimalschreibweise) auf den gewählten Zahlen enden. Dies ist nützlich, wenn Sie mit Wildcards suchen.

#### **Vorlagen:**

Klicken Sie auf ">" neben der Suchen-Zeile um vorherige Suchen abzurufen oder eine Vorlagedatei zu wählen, deren Inhalt hier in der Liste angezeigt werden soll. Das ist eine simple Textdatei. Jede Zeile ist ein Eintrag. Jede Zeile kann einen Kommentar im Format "Suchwert // Kommentar" enthalten. Der Suchdialog zeigt dann den Kommentar in der Drop-Down-Liste an, verwendet aber bei der Suche den Suchwert.

Beispiel:

11 22 33

22 33 44 // Sie werden diesen Text im Drop-Down sehen \*\*)

//Baumzweig

33 44 // -Unterpunkt 1

55 66 // -Unterpunkt 2

// Weiterer Baumzweig

// -Unterzweig

// --Unterunterzweig

33 44 //Unterpunkt 1 \*)

55 66 //Unterpunkt 2

\*) **Hinweis:** Der Einfachheit halber können Sie die Minuszeichen für Zeilen, die Suchtext enthalten, weglassen. WinOLS nimmt dann an, dass es sich um ein Kind des letzten Zweiges handelt.

\*\*) **Hinweis:** Sie MÜSSEN ein Leerzeichen vor dem Kommentar verwenden: „x //

gut“ (nicht: „x// schlecht“). Dies ist notwendig, weil „//“ in einigen ECU-Strings für den Textsuchmodus vorkommen kann.

### Trigger in Vorlagen:

Sie können die aktuelle Auswahl von Suchen/Ersetzen durch Trigger miteinander verknüpfen. Enthält ein Kommentar in einer Vorlage einen Text "->XY", dann wird der Trigger "XY" ausgelöst. Dadurch wird im anderen Feld ein Punkt ausgewählt der "<-XY" im Kommentar enthält.

Beispiel:

Search-Template.txt:

AA BB // Das hier anklicken ->MeinTriggerName

Replace-Template.txt:

CC DD // Das hier wird automatisch gewählt <-MeinTriggerName

### Erweitertes Ersetzen:

**Diese Funktion erfordert WinOLS 5.58 + FeatureUpdate**

Wenn der Ersetzen-Texte mit "do " beginnt, können dort Kommandos eingetragen werden. Dabei kann das Fenster und/oder ein Teil der Koordinate angepasst werden.

Beispiele:

do *2; +1	2 kombinierte Kommandos: Die Zellen werden verdoppelt und 1 wird dazu addiert.
do yaxis=1	Der Wert in der Y-Achse wird auf 1 gesetzt
do map0.col1=4	Der Wert im gekoppelten Kennfeld 0 (gezählt von Links) in Spalte 1 wird auf 4 gesetzt.
do myid.yaxis=4	Der Wert im gekoppelten Kennfeld mit dem Id myid in der Y-Achse wird auf 4 gesetzt
do map[xy].col[zz]=4	Der Wert im gekoppelten Kennfeld mit xy im Namen in der Spalte mit zz im Text-Namen wird auf 4 gesetzt
do col[+1]=4	Der Wert im Kennfeld 1 rechts vom Suchwert wird auf 4 gesetzt
do map0.col1=4; map0.col2=5	Zwei Anweisungen

Achtung: Alle Indexes beginnen bei 0!

### Kontextmenü:

Sie können eine Selektion in der Liste rechtsklicken um die gefundenen Zellen direkt zu verändern.

### Erzeugen aus der Liste:

Sie können eine Selektion in der Liste rechtsklicken um Marker, Kommentare oder Kennfelder zu erzeugen. Für Kennfelder können Sie folgende Platzhalter verwenden:

%Num Nummer des Ergebnisses

%  
 % Nummer des Ergebnisses in der List  
 Num2%  
 % Gefundene Werte  
 Ergebnis  
 sse%  
 %SucheGesuchte Wert  
 %  
 % Adresse des Suchergebnisses  
 Adresse  
 %  
 %GrößeGröße des Kennfeldes an der Position  
 %  
 %Id% Id des Kennfeldes an der Position  
 % Details-Spalte  
 Details  
 %  
 % Von den gefundenen Werten der 3te.  
 Ergebnis  
 s3%  
 % Von den gefundenen Werten der 3te als Dezimalzahl  
 Ergebnis  
 s3.dec%  
 % Von den gefundenen Werten der 3te als Hexadezimalzahl  
 Ergebnis  
 s3.hex%

**Hinweis:**

Dieser Dialog ist ein 'fliegender' Dialog. Alle fliegenden Dialoge können mit der Tab-Taste ein- und ausgeschaltet werden.

**Hinweis:**

Die Abkürzung Strg+F startet diesen Dialog nur, wenn gerade ein Projektfenster den Fokus hat. Falls die Kennfeldliste den Fokus hat (= der Cursor dort blinkt) dann wird ein spezieller Suchdialog für die Kennfeldliste gestartet.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: 

Tastatur: Strg+F

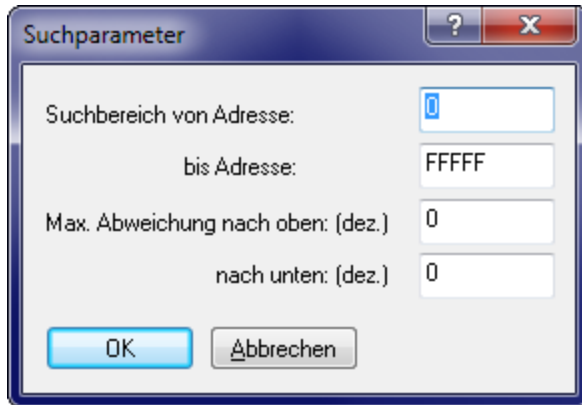
**9.2 Der Menüpunkt Suchen / Selektion (Menü Suchen)**

Mit diesem Befehl starten Sie die Suche nach einem Bereich der dem aktuell selektierten Bereich ähnlich ist. Der Grad der Ähnlichkeit wird in einem Folgedialog eingestellt.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:   
Tastatur: Strg+Alt+F3

### 9.3 Der Dialog Suchparameter (Menü Suchen)



Dieser Dialog erlaubt das Einstellen globaler Suchparameter. Hierbei kann der Bereich eingestellt werden, der durchsucht werden soll und die maximale Abweichung die eine Zelle vom gesuchten Wert haben darf.

Dieser Dialog wird nicht nur beim normalen Aufrufen, sondern implizit auch bei den normalen Suchdialogen gezeigt.


#### Abkürzungen:

Symbolleiste: -  
Tastatur: Alt+F3

### 9.4 Der Menüpunkt Weitersuchen (Menü Suchen)

Dieser Befehl setzt eine zuvor begonnene Suche ab der aktuellen Cursorposition fort.


#### Abkürzungen:

Symbolleiste:   
Tastatur: F3

### 9.5 Der Menüpunkt Zurücksuchen (Menü Suchen)

Dieser Befehl setzt eine zuvor begonnene Suche ab der aktuellen Cursorposition in umgekehrter Richtung fort.

#### Abkürzungen:

Symbolleiste:   
Tastatur: Shift+F3

## 9.6 Das Kommando Hintergrund-Kennfeldsuche erneut starten

WinOLS ist in der Lage nach Kennfeldern zu suchen, während Sie normal arbeiten. Mit diesem Befehl können Sie das zusätzlich steuern.

Je nach Situation zeigt sich dieser Befehl unter verschiedenen Bezeichnungen und führt die entsprechende Funktion aus.

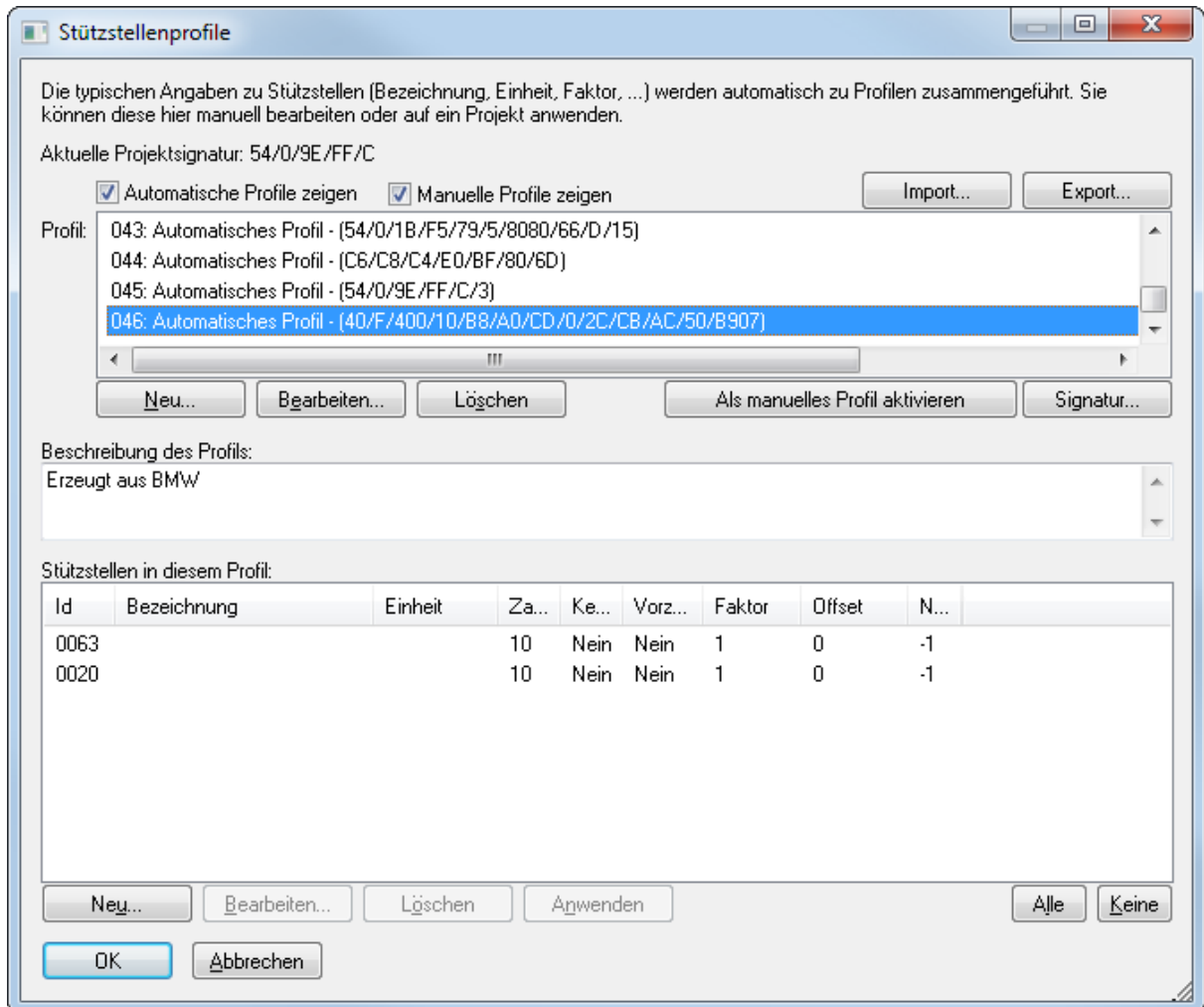
Wurde noch keine Kennfeldsuche ausgeführt, so können Sie hiermit die Suche starten. Falls die Suche läuft, können Sie sie hiermit abbrechen. Wurde die Suche bereits durchgeführt, so können Sie mit diesem Befehl erneut eine Suche starten.

### **Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 9.7 Der Dialog Stützstellenprofile (Menü Suchen)



Stützstellenprofile sind Sammlungen von Einstellungen (Name, Einheit, Vorzeichen, Faktor, etc.) für Stützstellen. Sie werden automatisch aus Projekten erzeugt und können automatisch oder manuell benutzt werden um in neue Kennfeldern diese Einstellungen anzuwenden.

### Automatisch:

WinOLS sammelt im Hintergrund automatisch sog. Stützstellenprofile (sofern Sie das nicht im Konfigurationsdialog unter 'Automatisch' abgeschaltet haben). Ein Stützstellenprofil enthält eine Signatur anhand derer das Quellprojekt und auch ähnliche Projekte erkannt werden. Diese Signatur wird automatisch aus den Kennfeldern erzeugt, die im Hintergrund gesucht wurden. Wenn Sie jetzt Stützstellen konfigurieren oder die Informationen per Damos-Import einfügen, dann werden die Informationen über Bezeichnung, Einheit, Faktor, Offset, usw. im Profil gesammelt.

Wenn Sie später in einem anderen Projekt Kennfelder einfügen, dann werden dort die Informationen über die Stützstellen automatisch ausgefüllt, sofern diese wieder



erkannt wurden.

**Hinweis:** Die Generierung einer Signatur ist nicht für jedes Projekt möglich. Nur Projekte in denen Bosch-Kennfelder erkannt wurden enthalten eine Signatur. Bosch II Kennfelder reichen nicht, es sei denn es sind gleichzeitig noch 'normale' Bosch Kennfelder vorhanden.

In diesem Dialog können Sie die verschiedenen Profile einsehen und auswählen (Auswahlbox oben) und sogar umbenennen. Im unteren Bereich sehen Sie die verschiedenen Stützstellen die dort erkannt wurden. Sie können diese bearbeiten, löschen oder anwenden. Im Normalfall brauchen Sie diesen Dialog nur zur Kontrolle, weil alle Schritte automatisch im Hintergrund ablaufen.

### **Manuell:**

Für den manuellen Modus gibt es immer ein Stützstellenprofil, was aktiv ist. Welches das ist können Sie in diesem Dialog mit der entsprechenden Schaltfläche festlegen. Das aktive Profil sammelt die Stützstellendaten, die Ihnen dann im Dialog "Eigenschaften des Kennfeldes" als Menü beim Klick auf das kleine schwarze Dreieck zur Verfügung steht. Durch das Umschalten des aktiven Profils können Sie verschiedene Sammlungen, z.B. für verschiedene Fahrzeugtypen verwalten.

### **Gruppen:**

Sie können Gruppen erstellen um jeweils Daten für Kennfeld+X-Achse+Y-Achse zu definieren und dann gemeinsam anzuwenden. Im Menü wird dann nur den Gruppeneintrag angezeigt. Angewendet werden aber alle anderen Einträge der Gruppe. Die Mitglieder eine Gruppe müssen den gleichen Signatur-Id haben - mit Ausnahme der letzten Stelle. Diese muss sein:

F: Gruppenname

0: Kennfelddaten

1: Daten der X-Achse

2: Daten der Y-Achse

### **Export + Import:**

Mit dem Button "Export" werden die aktuell markierten Profile in eine Datei exportiert. Mit "Import" werden alle Profile aus einer Datei der vorhandenen Liste hinzugefügt.

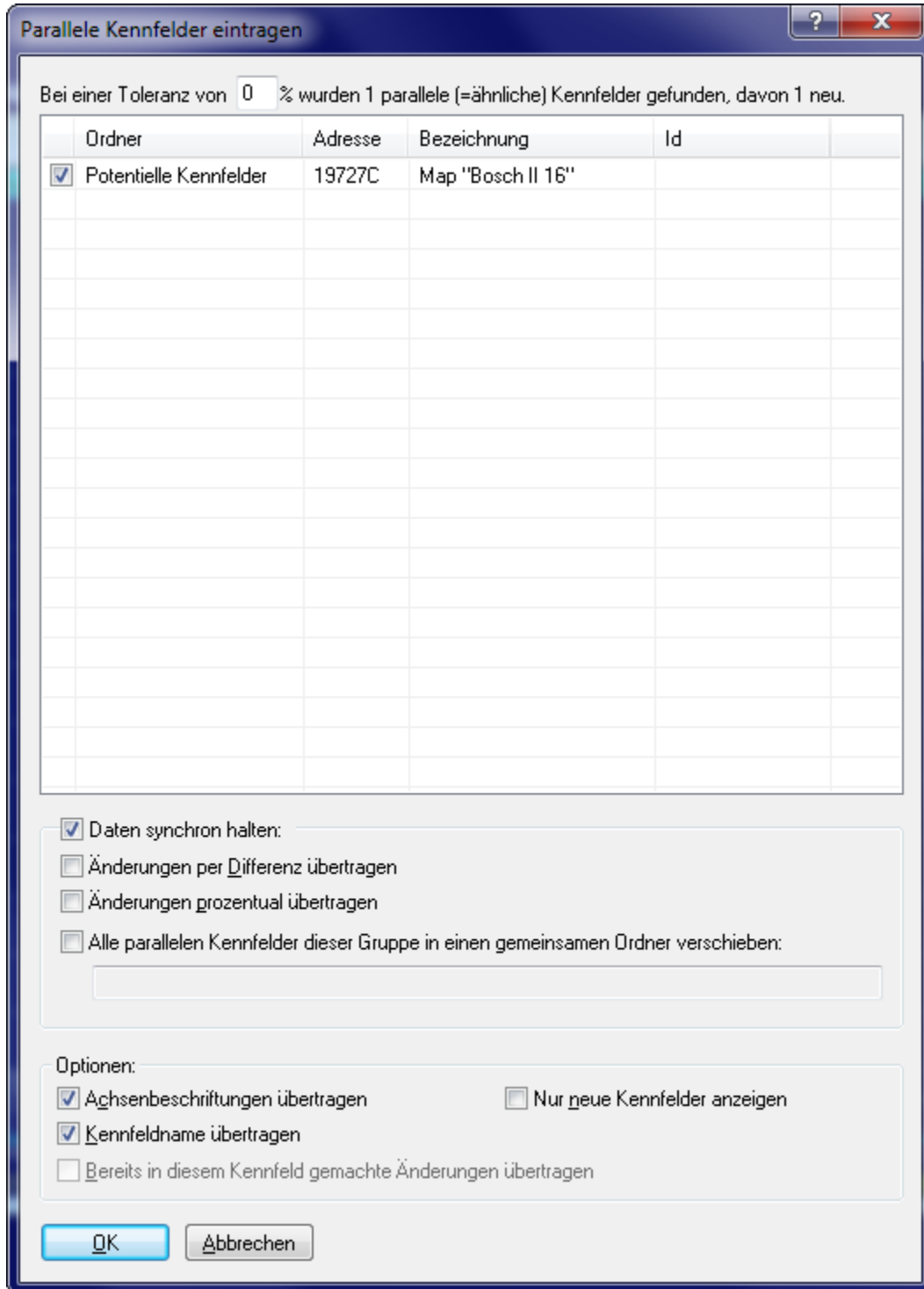
Außerdem können Sie die Daten manuell verwalten. Die Daten der Stützstellenprofile werden in der "ols\_sp.cfg" gespeichert. Das aktuelle manuelle Profil ist Teil der globalen Konfigurationsdatei "ols.cfg". Beide Dateien liegen im WinOLS Konfigurationsverzeichnis. Sie können diese Dateien jederzeit kopieren, sollten sie aber nur ersetzen während WinOLS geschlossen ist.

### **Abkürzungen:**

Symbolleiste:-

Tastatur: Alt+Shift+P

## 9.8 Der Dialog Parallele Kennfelder



 Video

Oftmals existiert das gleiche Kennfeld mehrfach im Steuergerät, meist aber mit leichten Variationen in den Werten. Solche Kennfelder werden in WinOLS als "Parallele Kennfelder" bezeichnet. Sie können diese mit einem Mal anlegen und die Änderungen automatisch in andere Kennfelder übertragen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Suchen Sie ein Kennfeld im Hexdump, und registrieren Sie es als Kennfeld in WinOLS.
2. Beschriften Sie bei Bedarf die Achsen.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Kennfeld und wählen Sie den Menüpunkt "Parallele Kennfelder".

Jetzt gelangen Sie in den oben gezeigten Dialog. Je nach eingestellter Toleranz wird wahrscheinlich eine unterschiedliche Anzahl von ähnlichen Kennfeldern gefunden. (Die Toleranz wird automatisch so eingestellt, dass mindestens ein ähnliches Kennfeld gefunden wird, ohne dabei über 100% Toleranz zu gehen.)

Mit den Optionen können Sie einstellen, welche Angaben Sie einmalig übertragen wollen (dies gilt für die Achsenbeschriftungen und den Kennfeldnamen) und welche Sie ständig Synchronisieren wollen (dies gilt nur für die Kennfeldwerte). Wenn Sie Änderungen als Differenz übertragen, werden nicht die absoluten Werte in die anderen Kennfelder kopiert, sondern die Differenz zwischen Original und Version.

Es wird empfohlen für jede Gruppe von parallelen Kennfeldern einen eigenen Ordner anzulegen und sie dort zu speichern. Dies erleichtert die Übersicht erheblich. Alternativ können Sie auch alle Kennfelder bis auf das aktuelle unsichtbar machen. (Durch einen Rechtsklick in die Kennfeldliste, können Sie wieder alle anzeigen lassen.)

#### **Hinweise zum Synchronisieren:**

Diese Funktion legt sog. "Sync-Blöcke" an, die Sie im Checksummendialog (Taste F2) einsehen können. Dabei versucht WinOLS immer je zwei Datenblöcke identisch zu halten. Wenn Sie also in dem einen Block Änderungen machen, werden diese auch in dem anderen durchgeführt (beim ersten Mal erfolgt eine Rückfrage).

#### **Tipps:**

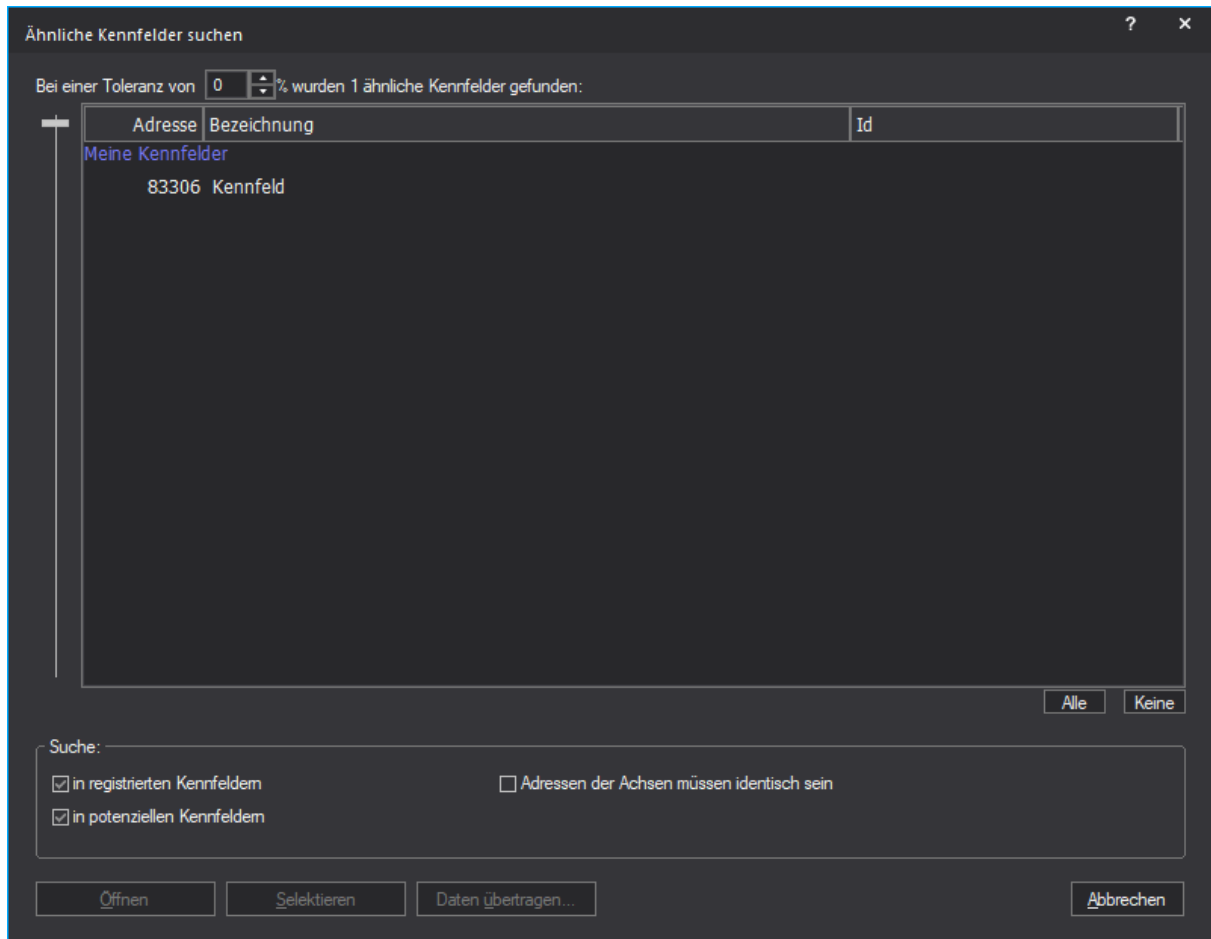
- In der Kennfeldliste kann eine Spalte aktiviert werden, welche die Nummer der Sync-Gruppe zeigt (Rechtsklick auf den Tabellenkopf). Diese Spalte hat eigenes Kontextmenü. So können Sie z.B. einige Kennfelder markieren und einer Gruppe hinzufügen oder eine Gruppe neu erzeugen.
- In der Kennfeldliste kann man nach dem Gruppen-Id suchen. Z.B.: #2
- Im offenen Kennfeldfenster können Sie den Hotkey Strg+Links / Strg+Rechts verwenden um zwischen den Kennfeldern dieser Gruppe zu wechseln.

#### **Abkürzungen:**

Symbolleiste:-

Tastatur: Strg+Alt+P

## 9.9 Der Dialog Suche ähnliche Kennfelder



Oftmals existiert das gleiche Kennfeld mehrfach im Steuergerät, meist aber mit leichten Variationen in den Werten. Mit diesem Dialog können Sie diese Kennfelder suchen, sie öffnen, im Kennfeldfenster selektieren oder Daten vom aktuellen Kennfeld zu den Varianten übertragen.

### Tipp:

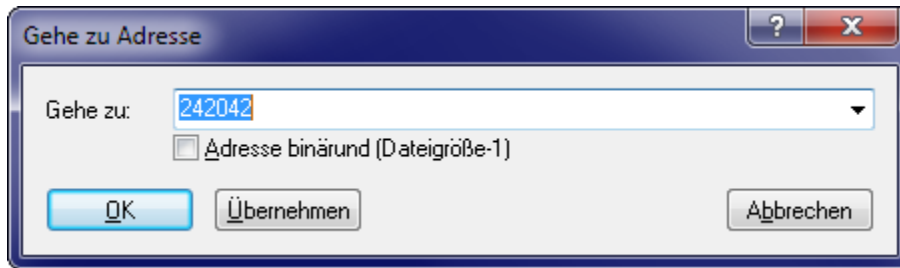
Sie können das Übertragen der Daten mit dem Dialog Parallele Kennfelder automatisieren.

### Abkürzungen:

Symbolleiste:-

Tastatur: Strg+Alt+K

## 9.10 Der Dialog Gehe zu Adresse (Menü Suchen)



Mit diesem Befehl können Sie den Cursor an eine bestimmte Stelle setzen. Standardmäßig ist die aktuelle Position eingegeben. In dem Kombinationsfeld können außerdem die letzten 16 Positionen abgerufen werden. Wenn Sie das Projekt Kommentare enthält, dann erscheinen diese ebenfalls im Kombinationsfeld, zusammen mit der Adresse des Kommentars.

Aktivieren Sie 'Adresse binärund...' um die Adresse die Sie eingeben durch ein binäres und mit der Dateigröße -1 zu verknüpfen. Dies ist sinnvoll, wenn Sie Adressen haben, die eigentlich außerhalb der WinOLS Adressen liegen. Wenn Sie z.B. die Adresse 1E02E8 haben und eine Dateigröße von 7FFFF, dann ergibt sich effektiv die Adresse 602E8.

### Tipp:

- Um den Cursor relativ zur aktuellen Position zu bewegen schreiben Sie '+' oder '-' vor den Wert.
- Sie können auch den Namen oder Id eines Kennfelds oder den Inhalt eines Kommentars eingeben.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: Strg+G

Strg+Shift+G (Überspringt den Dialog und nutzt stattdessen die Zwischenablage)

## 9.11 Der Dialog Springe zu Adresse aus Hexdump (Menü Suchen)

Interpretiert die 4 Bytes an der aktuellen Cursorposition als Adresse für die neue Cursorposition. Falls erforderlich wechselt WinOLS dafür automatisch zum Hexdump-Fenster.

Falls Sie zuvor mehrere DWORDs mit Adressen selektiert haben, wird WinOLS die entsprechenden Zellen selektieren.

### Abkürzungen:

Symbolleiste:

Tastatur: J

## 9.12 Das Kommando Vorheriger Kommentar (Menü Suchen)

Mit diesem Befehl bewegt den Cursor zum vorherigen Kommentar in diesem Projekt.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: Shift+V

## 9.13 Das Kommando Nächster Kommentar (Menü Suchen)

Mit diesem Befehl bewegt den Cursor zum nächsten Kommentar in diesem Projekt.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: Shift+N

## 9.14 Das Kommando Kommentar einfügen / bearbeiten (Menü Suchen)

Mit diesem Befehl fügen Sie einen Kommentar an der aktuellen Cursorposition bzw. der aktuellen fortlaufenden Selektion ein oder bearbeiten den dortigen Kommentar, falls da schon einer ist. Kommentare gelten immer für die aktuelle Adresse und für alle Versionen des Projektes.

Kommentare werden auch als Tooltips angezeigt, wenn Sie mit dem Mauscursor über einer Zelle mit einem Kommentar warten. Des weiteren werden Sie im Dialog 'Gehe zu Adresse' aufgelistet.

Um einen Kommentar zu löschen, entfernen Sie einfach den Text.

**Hinweis:**

Ab WinOLS 3.57 werden Kommentare unterstützt, die nicht auf einer fortlaufender Selektion basieren, sondern z.B. auf einem Rechteck. In diesem Mode wird allerdings kein farbiger Rahmen unterstützt und die Adressen können nicht nachträglich verändert werden.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: Shift+Eingabe

## 9.15 Das Kommando Kommentar löschen (Menü Suchen)

Mit diesem Befehl löschen Sie den Kommentar an der aktuellen Cursorposition, sofern dort einer ist.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 9.16 Das Kommando Vorheriger Marker (Menü Suchen)

Mit diesem Befehl bewegt den Cursor zum vorherigen Marker in diesem Projekt.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: Shift+F5

## 9.17 Das Kommando Nächster Marker (Menü Suchen)

Mit diesem Befehl bewegt den Cursor zum nächsten Marker in diesem Projekt.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: F5

## 9.18 Das Kommando Marker einfügen / löschen (Menü Suchen)

Mit diesem Befehl fügen Sie einen Marker an der aktuellen Cursorposition bzw. der aktuellen fortlaufenden Selektion ein oder löschen den dortigen Marker, falls da schon einer ist. Marker gelten immer für die aktuelle Adresse und für alle Versionen des Projektes, können aber im Gegensatz zu Kommentaren keinen Text enthalten.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: Strg+F5

## 9.19 Der Befehl Lösungen (Menü Suchen)

Mit diesem Dialog können Sie fertige Lösungen auf Ihr aktuelles Projekt anwenden. Die können je nach Aufgabe Kennfelder hinzufügen oder Hexdump-Daten verändern und somit eine Vielzahl von Zwecken erfüllen. Die Lösungen werden von den Resellern bereitgestellt und merken selber ob sie auf das aktuelle Projekt anwendbar sind oder nicht. Daher werden Ihnen nur Lösungen angezeigt, die Sie im aktuellen Projekt verwenden können.

Um eine Lösung anzuwenden, öffnen Sie den Dialog 'Lösungen' und wählen Sie den gewünschten Reseller aus (Icon links oben). Lösungen werden über Reseller-Credits abgerechnet.

### Klassische Lösungen

Diese Variante ist schon länger im WinOLS implementiert und wird derzeit nur von B&C angeboten.

### Online-Lösungen

Für diese neue Variante werden Daten zum Server des Resellers übertragen, den dann die entsprechende Version / Kennfelder als Antwort generieren kann.

### Datenschutz

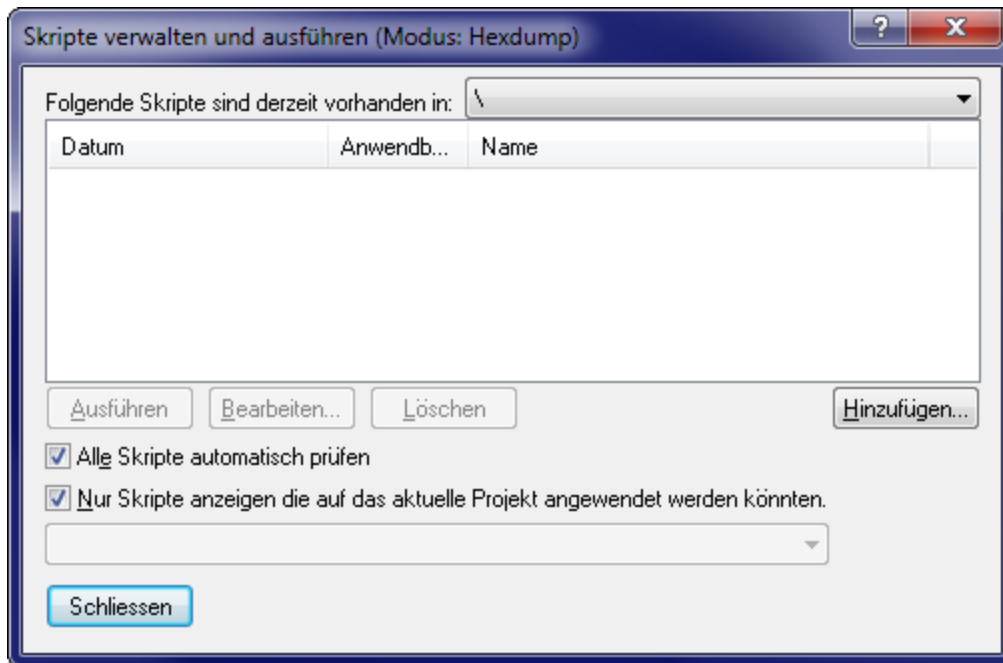
Wir übertragen so wenig Daten wie möglich. Der Reseller erhält einige Steuergerät-Eigenschaften und Hashes (z.B. SHA) vom Hexdump.

Wenn Sie den Upload bestätigen (oder einen automatischen Upload erlauben) erhält er zusätzlich auch den gesamten Hexdump und ihre EVC Lizenzkontonummer.

### Abkürzungen

Symbolleiste: -  
Tastatur: F7

## 9.20 Der Befehl Skripte (Menü Suchen)



Wenn Sie bestimmte Änderungen regelmäßig machen, weil Sie immer wieder ähnliche Steuergeräte haben, dann kann es sich lohnen ein Skript zu erzeugen. Damit werden alle Änderungen in einem universellen Format zusammengefasst und können damit schnell angewendet werden. Außerdem erkennt jedes Skript selber ob es auf das aktuelle Projekt anwendbar ist oder nicht. (Wenn Sie viele Skripte haben, können Sie die Erkennung verzögern um diesen Dialog zu beschleunigen. Schalten Sie dazu einfach das 'Automatisch prüfen' aus.)

Mit diesem Dialog können Sie Skripte ausführen, Bearbeiten (es wird ein Texteditor gestartet) oder löschen. Des Weiteren können Sie über einen Unterdiallog neue Skripte erzeugen. Über die Combobox rechts oben im Dialog können Sie eventuelle



Unterverzeichnisse des Skriptverzeichnisses auswählen um die Suche einzuschränken.

In den Optionen von WinOLS können Sie (auf der Seite 'Automatisch') einstellen, dass nach jedem Projektimport automatisch probiert werden soll ob Skripte gibt, die auf das neue Projekt angewendet werden können.

Beim Erstellen der Skripte wurde der bevorzugte Modus (Absolut / als Differenz / Prozentual) festgelegt, der zum übertragen der Daten verwendet werden soll. Je nach Art des Skriptes können Sie für die Ausführung eventuell einen anderen Modus wählen.

Weitere Informationen über Skripte finden Sie im entsprechenden Kapitel.

Dies ist nur eine von diversen Möglichkeiten Daten aus anderen Projekten zu übernehmen.

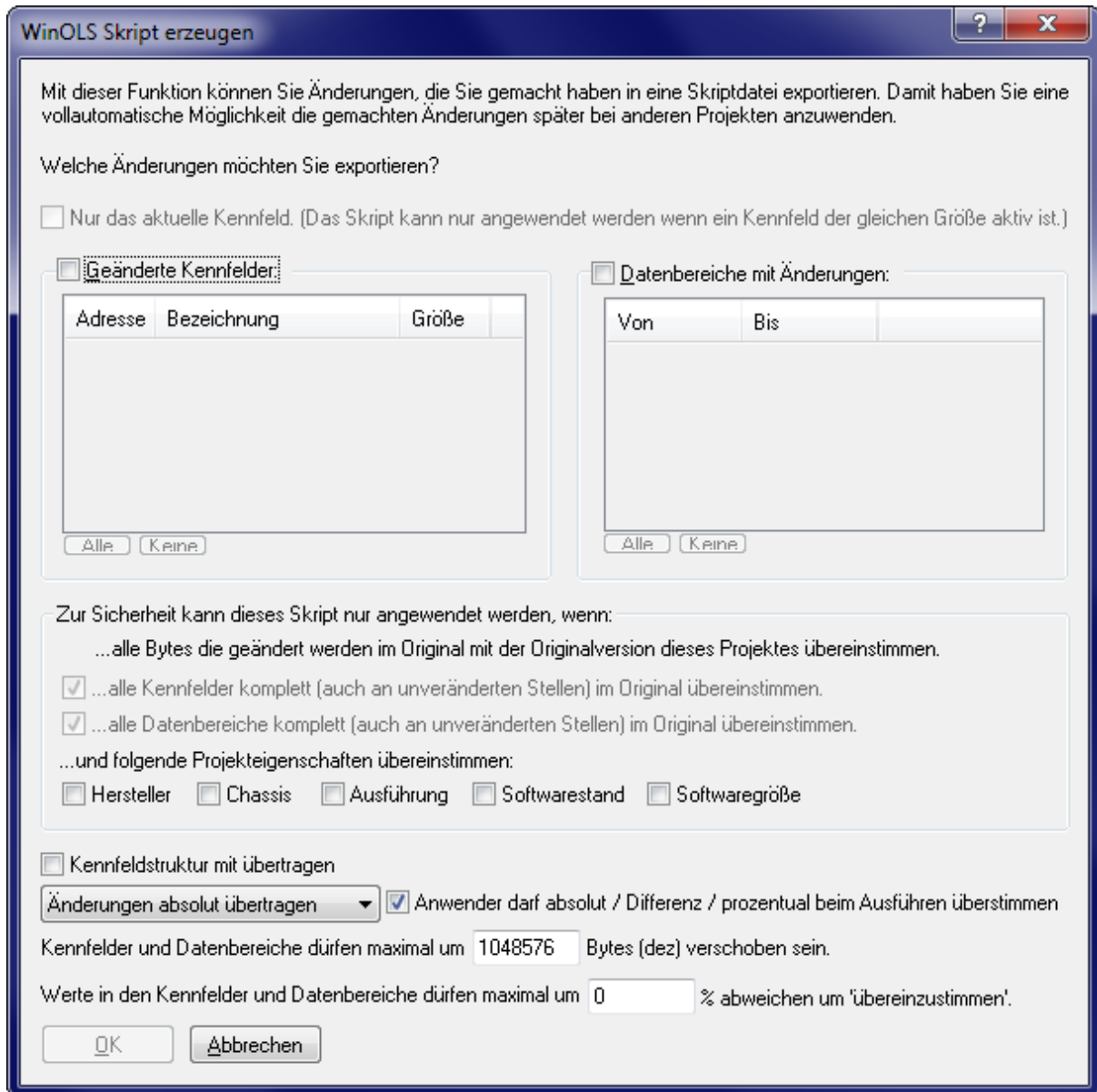
**Tip:**

Wenn Sie LUA (OLS540) verwenden, dann können Sie mit projectImport ein Skript auf ein Projekt anwenden.

**Abkürzungen**

Symbolleiste: -  
Tastatur: F8

### 9.20.1 Der Dialog Skript erzeugen (Menü Projekt)



Dieser Dialog ist der empfohlene Weg um neue Skripte zu erzeugen. Grundlage sind dabei immer die Änderungen im aktuellen Projekt. Sie geben lediglich an welche dieser Änderungen sie exportieren möchten. Selektieren Sie dazu die Kennfelder oder die Datenbereiche die die Änderungen enthalten. Datenbereiche sind dabei immer unsicherer als Kennfelder, weil WinOLS weniger Informationen über den prüfbaren Bereich hat. **Falls möglich, registrieren Sie also Kennfelder im Bereich von geänderten Daten.**

**Datenbereiche die im Original nicht mindestens 2 verschiedene Byte-Werte enthalten, werden aus Sicherheitsgründen nicht gelistet.** Die "vergrößern" Checkbox erlaubt Ihnen dies zu umgehen und die Bereiche zu vergrößern bis eine

sichere Identifizierung möglich ist.

Für Kennfelder haben Sie die Option die Identifizierung anhand des Ids (statt der Werte) durchführen zu lassen. Dies erfordert dass das Id-Feld ausgefüllt ist und das Kennfeld im Zielprojekt bereits (unter dem gleichem Id) existiert.

Wenn möglich sollten Sie die Anwendbarkeit des Skripte immer möglichst stark einschränken um die Fehlbenutzung zu verhindern und den Komfort zu erhöhen. Dazu hilft es vorauszusetzen, dass die gesamten Blöcke / Kennfelder erkannt werden müssen. Außerdem können Sie die aktuellen Projekteigenschaften voraussetzen.

Des Weiteren können Sie definieren wie weit die Adressen verschoben sein dürfen und wie weit die Werte abweichen dürfen.

Beim speichern sollten Sie immer darauf achten einen langen, aussagekräftigen Dateinamen zu wählen, weil dieser später in der Skriptliste erscheinen wird. Außerdem sollten Sie die Skripte immer im WinOLS Skriptverzeichnis speichern, weil sie sonst nicht im Skriptdialog angezeigt werden.

Weitere Informationen über Skripte finden Sie im entsprechenden Kapitel.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

**Kapitel**

---

**X**

## 10 Befehle des Menüs Sonstiges

Das Menü Sonstiges bietet folgende Befehle:

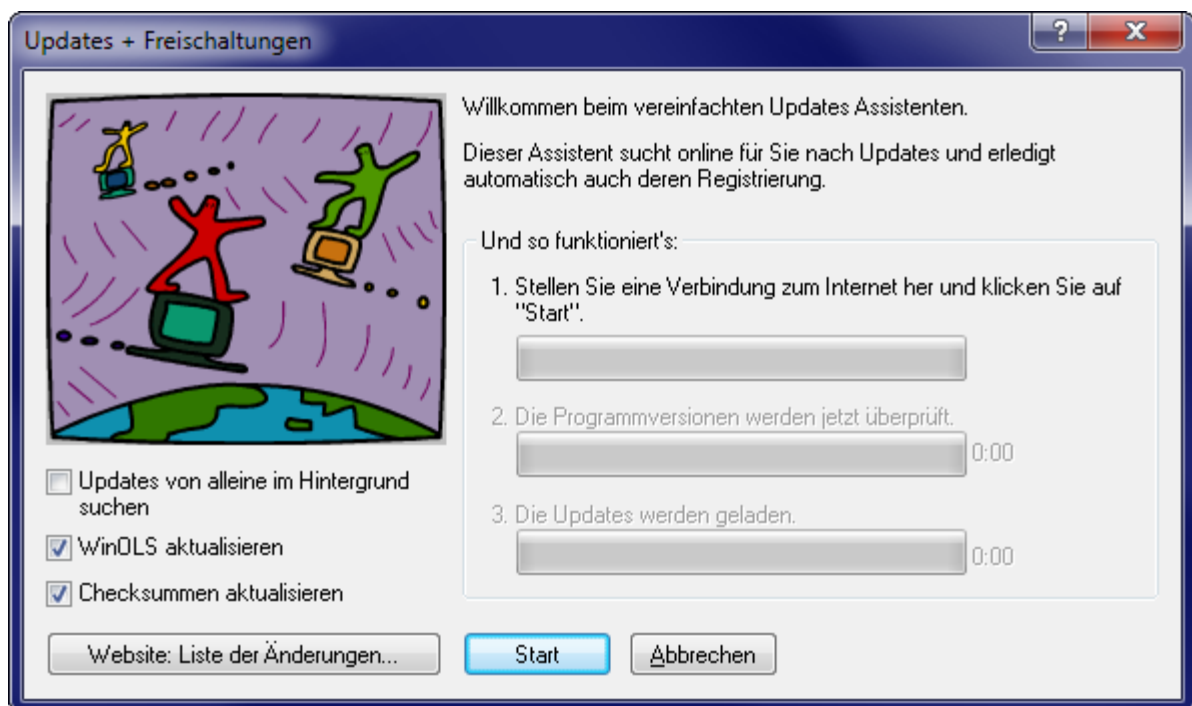
Updates+Freischaltungen Bietet die Möglichkeit gesperrte Bestandteile von WinOLS freizuschalten

Projekt retten Versucht Daten aus einer defekten ols-Datei in zu retten.

Konfiguration... Erlaubt die Einstellung diverser Parameter

Taschenrechner Startet den Windows Taschenrechner

### 10.1 Der Dialog Updates+Freischaltungen (Menü Sonstiges)



Dieser Dialog erlaubt es WinOLS zu registrieren, nach Update für WinOLS und dessen Plugins suchen zu lassen und diese auch herunter zu laden und zu installieren.

Sie können WinOLS (je nach erworbenem Paket) an mehreren Arbeitsplätzen einsetzen. Dazu muss jeder Platz einzeln freigeschaltet werden. Sie können dies selber bequem über das Internet erledigen, sofern Sie bei EVC dafür registriert sind.

Klicken Sie einfach auf "Start" und folgen Sie den Anweisungen des Assistenten.

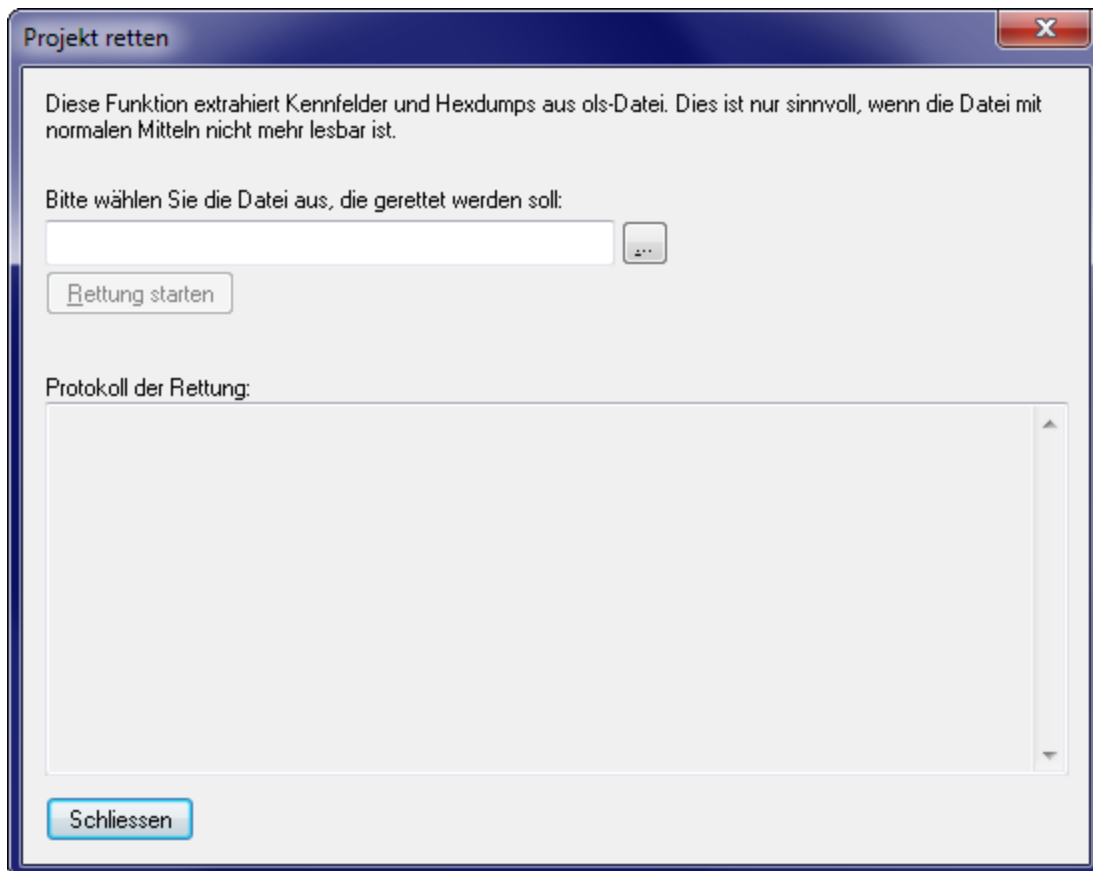
Sollte es Probleme mit der Internetverbindung geben, prüfen Sie bitte unbedingt ihre lokale Firewall, die evtl. den Zugriff verweigert. Des weiteren finden Sie im Konfigurationsdialog eine Testfunktion.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: Alt+F1

## 10.2 Der Dialog Projekt retten (Menü Sonstiges)



Dieser Dialog erlaubt es Daten aus einer defekten WinOLS Projektdatei (\*.ols) zu retten. Die Funktion ist möglicherweise nicht in der Lage alle Daten zu retten und die extrahierten Daten können inkorrekt sein.

**Hinweis:**

Bitte speichern Sie alle offenen Projekte bevor Sie diese Funktion nutzen. Bitte prüfen Sie alle geretteten Daten, bevor Sie sie verwenden.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 10.3 Der Dialog Konfiguration (Menü Sonstiges)

Der Konfigurationsdialog umfasst zahlreiche Seiten die im folgenden erklärt werden.

### 10.3.1 Der Dialog Konfiguration / Farben (Menü Sonstiges)



Hier können die bei WinOLS verwendeten Farben konfiguriert werden. Neben drei vorgegebenen Farbthemen, können die Farben im benutzerdefinierten Modus frei gewählt werden. Ist das Kreuzfeld 'Std' aktiviert, dann gilt für diese Farbe, dass der Eintrag unter 'Standard' (oberste Farbe) verwendet wird.

Sie können ein vordefiniertes Farbthema ändern. Mit dem Knopf 'Änderungen zurücksetzen' können Sie jederzeit die Standardwerte für dieses Thema wiederherstellen. Der empfohlene Weg ist allerdings nur das Farbschema 'Benutzerdefiniert' zu bearbeiten. Wenn Sie dieses Thema aktivieren, wechselt der Knopf von 'Änderungen zurücksetzen' zu 'Thema kopieren von...' und erlaubt Ihnen so, die Farbkonfiguration von einem anderen, vordefinierten Thema zu kopieren.

#### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: F12

### 10.3.2 Der Dialog Konfiguration / Ansicht (Menü Sonstiges)

**Ansicht**

**Allgemein:**

Schriftart wählen...

Spin-Buttons im Kennfeld-Toolbar immer vertikal

Unterschiede & Suchergebnisse:

Schriftgröße: 12

Zusätzlicher Zeilenabstand:

**Titel:**

Hexdump Fenstertitel:  
WinOLS (%NAME% - %SW%)

Kennfeld Fenstertitel:

Projekt-Titel in Übersicht über Kennfelder:

#### Bereich 'Allgemein':

Hier können Sie die Schrift und Schriftgröße einzustellen die WinOLS für Kennfelder und Hexdumps verwendet. Dabei ist zu beachten, dass einige Schriftarten entgegen offizieller Dokumentation nicht korrekt als (rotierte) Achsenbeschriften im 3d-Modus verwendet werden können. Sollten sich hier Probleme ergeben, empfiehlt es sich eine andere Schrift zu wählen.

Schließlich können Sie auch die Schriftgröße und zusätzlichen Zeilenabstand einstellen. Dies gibt für die Dialog Unterschiede und Suche.

#### Bereich 'Titel':


WinOLS generiert automatisch sinnvolle Titel für:

- Die Titel des Hexdump-Fensters
- Die Titel der Kennfelder-Fenster
- Den Projektnamen in im Kennfeld-Sidebar

Sie können an dieser einstellen welche Informationen an diesen Stellen statt der Standardwerte angezeigt werden sollen. Verwenden Sie den Button auf der rechten Seite um aus Bausteinen zu wählen.

#### Abkürzungen:



Symbolleiste:   
Tastatur: F12

### 10.3.2.1 Der Dialog Konfiguration / Ansicht / Hexdump (Menü Sonstiges)

#### Standardsicht:

Hier legen Sie fest, wie neue Kennfelder und Hexdumps standardmäßig angezeigt werden. Sie können den Ansichtsmodus (Text, 2d, 3d) wählen, das Zahlensystem (10, 16) und die Konfiguration der Rechten Seiten (Leer, Balken, ASCII)

#### Weitere Optionen:

Hier können Sie zuerst das Aktivierungsverhalten bei gekoppelten Fenster festlegen.

Danach können Sie auch noch die Anzeige registrierter Kennfelder im Hexdump an- oder ausschalten. Sie werden durch eine Hintergrundfarbe und optional durch einen farbigen Rahmen markiert.

Außerdem können Sie auch noch die Anzeige potentieller Kennfelder im Hexdump an- oder ausschalten. Potentielle Kennfelder werden durch einen Rahmen und ein kleines Namensschildchen am oberen Rand gekennzeichnet. Falls Sie die Suche dieser Kennfelder an- oder ausschalten möchten, verwenden Sie bitte die Seite mit dem Namen 'Automatisch' / 'Im Hintergrund'.

Des weiteren können Sie WinOLS anweisen unwichtige Daten blass darzustellen. Daten werden als unwichtig angesehen, wenn sie als Programmcode oder als leere Bereiche erkannt werden. Dazu werden Daten aus der Übersichtsfunktion

verwendet. Daher funktioniert die blasse Darstellungsart nur wenn zuvor die Übersichtsfunktion ihre Daten generiert hat (Taste 'o').

Dann können Sie einstellen, dass die (vertikalen oder horizontalen, abhängig von der aktuellen Ansicht) Scrollbars (Bildlaufleisten) die Übersichtsinformationen des Projekts anzeigen sollen. Dies setzt voraus, dass diese Informationen generiert wurden, entweder automatisch oder manuell durch Aufruf des Übersichtsdialogs. Für eine Referenz zur Bedeutung der Farben beachten Sie bitten den Übersichtsdialog. Darüber Hinaus können Sie hier einstellen ob folgende Daten auch noch im Scrollbar dargestellt werden sollen:

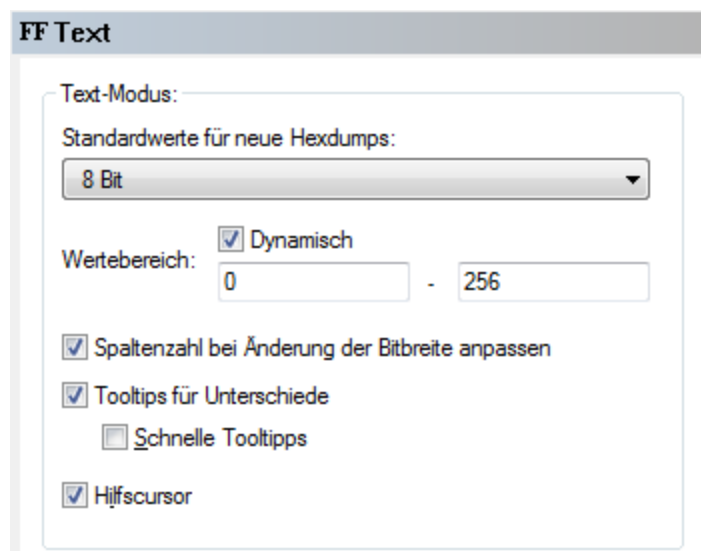
- Weißer Punkt links => Unterschied zwischen Original und Version
- Gelbes Dreieck rechts => Position eines Suchergebnisses
- Gelbe, gepunktete Linie rechts => Markierung
- Durchgezogene Linie rechts => Kommentar (In der Rahmenfarbe des Kommentars)

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: F12

#### 10.3.2.2 Der Dialog Konfiguration / Ansicht / Text (Menü Sonstiges)



Hier können Sie das Erscheinungsbild für neue Hexdumps festlegen die durch einen Import oder das Auslesen eines Eproms entstanden sind. Für diese Hexdumps können Sie hier festlegen, welche Bitbreite verwendet werden soll und welcher Wertebereich für die Balkendarstellung benutzt werden soll.

Des Weiteren können Sie einstellen, wie WinOLS sich verhalten soll, wenn Sie die Bitbreite (8/16/32) im Textmodus ändern. Normalerweise verändert dies die Spaltenzahl nicht. Sie können es aber auch so einstellen, dass die Spaltenzahl so

angepasst wird, dass die Gesamtbreite ungefähr gleich bleibt.

Als nächstes können Sie einstellen ob Sie einen Tooltip angezeigt haben möchten wenn Sie den Mauscursor über eine veränderte Speicherstelle im Hexdump bewegen.

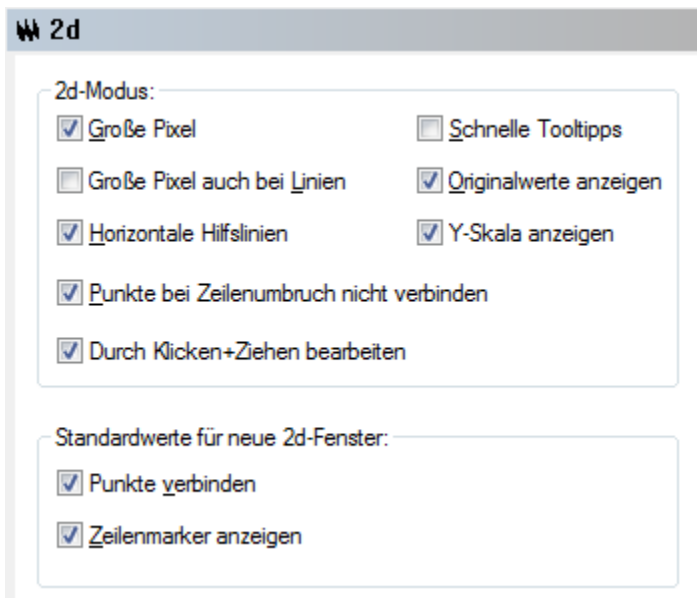
Als letztes können Sie wählen ob Hilfscursor die aktuelle Zeile / Spalte am Rand der Daten markieren sollen.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: F12

#### 10.3.2.3 Der Dialog Konfiguration / Ansicht / 2d (Menü Sonstiges)



#### Bereich '2d-Modus':

Die Option 'Große Pixel' sorgt für eine vergrößerte Darstellung der Einzelpixel im 2d Modus zwecks besserer Lesbarkeit.

Ist die Checkbox 'Schnelle Tooltips' aktiviert, dann erscheinen Tooltips (die kleinen gelben Fenster) schneller, wenn der Cursor über einem Wert ist.

Verwenden Sie die Option 'Große Pixel auch bei Linien' um auch dann große Einzelpixel zu zeigen, wenn die Werte durch Linien verbunden werden.

Dicke Linien: Zeichnet die Linien dicker. Gut für hohe Bildschirmauflösungen.

Durch die Option 'Originalwerte anzeigen' werden neben den aktuellen Werten ggf. auch die unmodifizierten Originalwerte im 2d Modus durch Pixel symbolisiert.

Mit die Option 'Horizontale Hilfslinien' bestimmen Sie im 2d-Modus horizontale Hilfslinien angezeigt werden sollen.

Durch die Option 'Y-Skala anzeigen' wird am rechten Seite des Fenster eine Skala angezeigt.

Ist die Checkbox 'Punkte bei Zeilenumbruch nicht verbinden' aktiviert, dann wird an den Stellen, wo in den Daten eine neue Zeile beginnt (senkrechte Hilfslinien) darauf verzichtet die Punkte zu verbinden.

Durch Aktivieren der Checkbox 'Durch Klicken+Ziehen bearbeiten' können Sie im 2d-Modus Werte alleine durch die Maus verändern. Ein Spezialcursor wird angezeigt, wenn Sie der Mauscursor direkt über dem 2d-Wert ist, bei dem sich entweder auch der Bearbeitungscursor befindet oder der innerhalb einer Selektion ist. Klicken und ziehen Sie um den Wert / alle Werte in der Selektion zu verändern.

### **Bereich 'Standardwerte für neue 2d-Fenster':**

Hier können die Standardwerte für neue 2d-Fenster festgelegt werden. Mit der Option 'Punkte verbinden' wird konfiguriert, ob neue Fenster im 2d Modus die Punkte standardmäßig mit Linien verbunden zeigen sollen. Auch ob die Zeilenmarker standardmäßig aktiviert sein sollen, kann festgelegt werden.

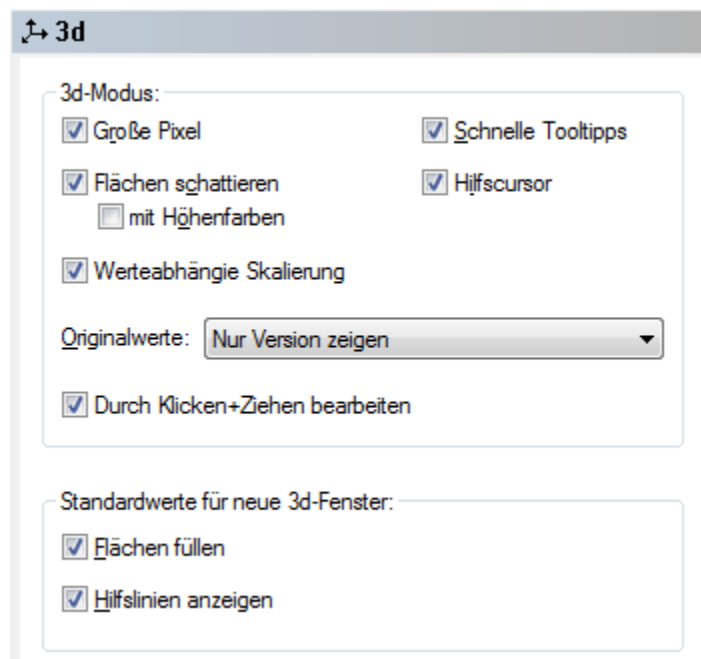
### **Abkürzungen:**

Symbolleiste:



Tastatur: F12

#### **10.3.2.4 Der Dialog Konfiguration / Ansicht / 3d (Menü Sonstiges)**



**Bereich '3d-Modus':**

Die Option 'Große Pixel' sorgt für eine Darstellung der Pixel an den Kreuzpunkten der Gitterlinien zwecks besserer Lesbarkeit.

Ist die Checkbox 'Schnelle Tooltips' aktiviert, dann erscheinen Tooltips (die kleinen gelben Fenster) schneller, wenn der Cursor über einem Wert ist.

Mit der Option 'Flächen schattieren' wird konfiguriert, Flächen nicht nur gefüllt, sondern auch noch gemäß ihres Winkels farbig schattiert werden sollen. Mit der Unteroption 'Höhenfarben' wird außerdem eine Falschfarbdarstellung gemäß der Höhe des Wertes aktiviert. Beides verbessert die Ansicht, benötigt aber erheblich Rechenpower.

Wird die Checkbox 'Hilfscursor' angekreuzt, dann zeigen 4 kleine Markierungen im 3d Mode die aktuellen Positionen auf der Achse und den Punkt im Gitter für den die Achsenmarkierungen gelten.

Werteabhängige Skalierung: Die Punkte auf den Achsen werden nicht in gleichen Abständen eingezeichnet, sondern in Abhängigkeit der Werte auf den Achsen.

Mit der Auswahlbox 'Originalwerte' können Sie wählen mit welcher Methode Original- und Versionswerte im 3d-Modus zugleich dargestellt werden sollen.

Durch Aktivieren der Checkbox 'Durch Klicken+Ziehen bearbeiten' können Sie im 3d-Modus Werte alleine durch die Maus verändern. Ein Spezialcursor wird angezeigt, wenn Sie der Mauscursor entweder direkt über dem 3d-Wert ist, bei dem sich auch der Bearbeitungscursor befindet oder innerhalb einer Selektion ist. Klicken und ziehen Sie um den Wert / alle Werte in der Selektion zu verändern.

**Bereich 'Standardwerte für neue 2d-Fenster':**

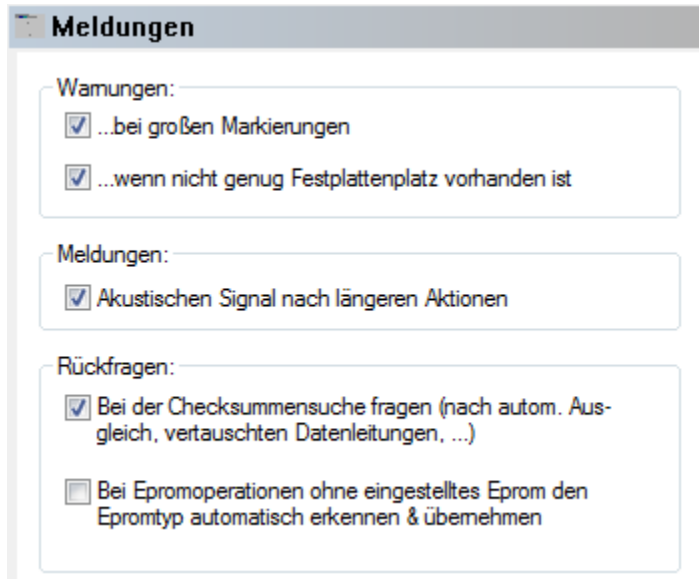
Hier können die Standardwerte für neue 3d-Fenster festgelegt werden. Durch die Option 'Flächen füllen' bewirkt, dass bei neuen 3d-Ansichten standardmäßig die Darstellung mit ausgefüllten Flächen arbeitet, statt ein Drahtgittermodell zu verwenden. Entsprechend können Sie auch einstellen ob Hilfslinien standardmäßig aktiviert sein sollen.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: 

Tastatur: F12

### 10.3.3 Der Dialog Konfiguration / Meldungen (Menü Sonstiges)



In dieser Registerkarte können die Meldungen und Warnungen für verschiedene Fälle ein- und ausgeschaltet werden. Zum ersten kann eine Warnmeldung erfolgen, wenn eine Markierung so groß wird, dass ihre Erstellung lange dauern kann. Des Weiteren kann eine Prüfung des Speicherplatzes vor jeder Festplattenoperation erfolgen.

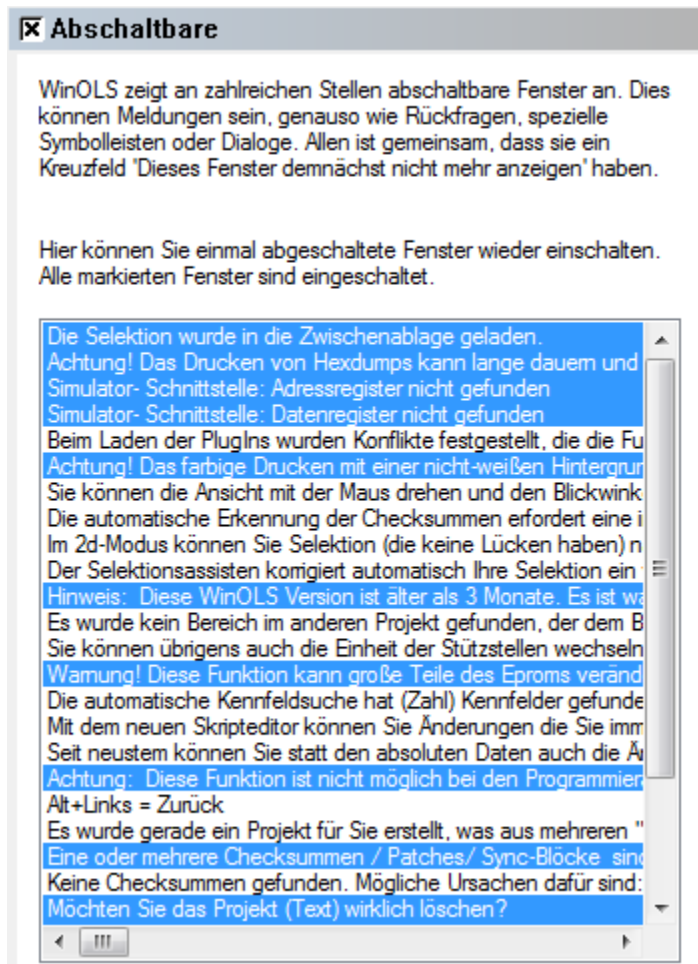
Außerdem kann die Checksummensuche so konfiguriert werden, dass sie keine Rückfragen bringt. Dies betrifft zum einen die Frage, ob die gefundenen Checksummen automatisch ausgeglichen werden sollen und zum anderen ob eine vergessene Vertauschung der Datenleitungen nachgeholt werden soll. Hinweis: (Falls eine der genannten Meldungen trotzdem erscheinen sollte, laden Sie bitte ein Update der Checksummen von der Website von EVC.)

#### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: F12

### 10.3.3.1 Der Dialog Konfiguration / Meldungen / Abschaltbare (Menü Sonstiges)



In dieser Registerkarte können alle abschaltbaren Meldungen an- und ausgeschaltet werden.

Alle selektierten Meldungen sind angeschaltet.

#### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: F12

### 10.3.4 Der Dialog Konfiguration / Pfade (Menü Sonstiges)

**Pfade**

Pfad für Projekt-Dateien:  
(Wird über die Mandanten konfiguriert) ...

Pfad für Plugins:  
...

Pfad für OLC-Dateien:  
olc\ ...

Pfad für Skripte:  
C:\Software\WinOLS\Skript\ ...

Autodiscover-Pfad für verknüpfte Dateien:  
Einfügen ...

Ort für Konfigurations-Dateien:  
Verzeichnis für Anwendungsdaten (empfohlen) ▾  
==> C:\ProgramData\Evc\WinOLS\  
[Datenverzeichnis öffnen, z.B. für ein Backup \(Shift+F12\)](#)

Standardwert für die KEY-Schlüsseldatei:  
Entfernen ...

Standardwert für die SPI-Schlüsseldatei:  
Entfernen ...

Hinweis: Projekt-Dateien und Plugins können auf einem zentralen Netzlaufwerk verwaltet werden.

Hier können die Pfade für die verschiedenen Dateierarten eingestellt werden. Projektdateien und Plugins können auf Netzlaufwerken liegen. Die Schlüsseldatei wird für die Eprom-Verschlüsselung verwendet.

#### Konfigurationsdateien:

Die Konfigurationsdateien von WinOLS können Sie an zwei verschiedenen Orten speichern. Unter Windows 95, 98 und ME macht es Sinn, die Dateien im Verzeichnis von WinOLS zu speichern. Bei allen neueren Windows-Versionen ist dies nicht zu empfehlen. Hier sollten die Konfigurationsdateien im zentralen Ordner für Konfigurationsdateien gespeichert werden. Verwenden Sie den Hyperlink um ein Explorer-Fenster mit dem Pfad zu öffnen oder den Hotkey Shift+F12 (während alle Dialoge geschlossen sind).

WinOLS verwendet folgende Dateien:

ols. Die gesamte WinOLS-Konfiguration

cfg:

ols. Die gesamte WinOLS-Konfiguration von einer älteren WinOLS-Version.



v###. Hilfreich wenn Sie mehrere WinOLS-Versionen parallel betreiben.

cfg:

ols2. Ein Backup von eine Teil der WinOLS-Konfiguration

cfg:

ols\_s Die Daten der Stützstellenprofile

p.cfg:

ols\_tb Die Position der Toolbars

.cfg:

ols\_w Die Liste der aktuell geöffneten Projekte und Fenster (Workspace)

sp.

cfg:

Sie können diese Dateien jederzeit kopieren, sollten sie aber nur ersetzen während WinOLS geschlossen ist. Um die Konfigurations-Daten zwischen PCs zu übertragen, nutzen Sie die Online-Funktion.

### **Autodiscover-Pfad für verknüpfte Dateien:**

Wenn Sie zu jedem Projekt Dateien haben, die nach einem striktem System abgelegt sind, kann WinOLS diese automatisch bei dem Verknüpfte-Dateien Dialogen auflisten. Fügen Sie dazu hier den entsprechenden Pfad mit Wildcards ein. Der Pfad kann Platzhalter wie %Kunde.Fahrgestellnr% enthalten. Er muss auf Zeichen oder Wildcards enden (also nicht einfach mit "\" am Ende, sondern z.B \*.\*). Sie können mehrere Pfade (mit "/" getrennt) hintereinander reihen um mehre Ordner / Dateitypen zu durchsuchen. Enthält dabei ein Bestandteil keinen Pfad, so wird der vorherige Pfad erneut genommen.

Beispiel 1:

X:\Test\\*.\*

Beispiel 2:

X:\Dokumentation\%Benutzerdefiniert.Benutzer1%\_\*.jpg

Beispiel 3:

X:\Test1\\*.jpg/\*.png/X:\Test2\\*.\*

### **Autodiscover-Pfad für A2L-Dateien:**

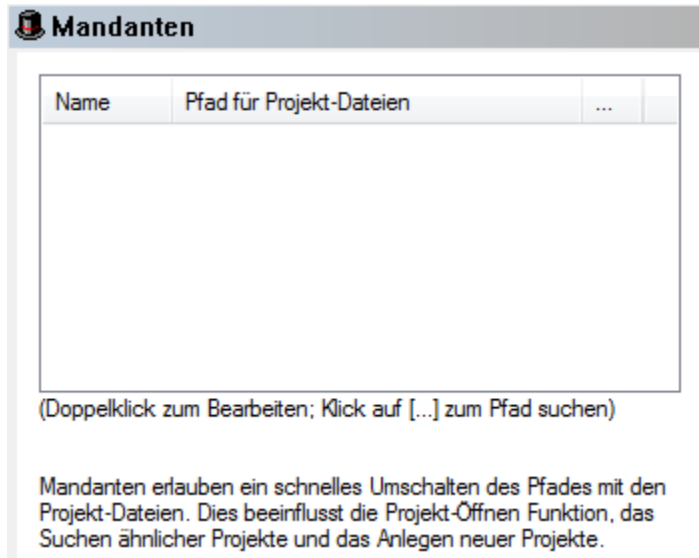
Manche Projekte enthalten im Hexdump Ids, die sich in den A2L-Dateien wiederfinden. Wenn Sie "Datei > Ex- & Import > Damos & A2L Import" wählen, versucht WinOLS diesen Id zu finden und durchsucht alle A2L-Dateien in / unterhalb dieses Ordners danach. Falls passende Dateien gefunden werden, dann werden dieser in einer Liste angezeigt.

### **Abkürzungen:**

Symbolleiste: 

Tastatur: F12

### 10.3.4.1 Der Dialog Konfiguration / Pfade / Mandanten (Menü Sonstiges)



Dieser Dialog erlaubt es Ihnen eine Liste von Mandanten zu erzeugen und zu bearbeiten.

Standardmäßig speichert WinOLS alle Projekte in einem einzigen Ordner. Sie können diese Verhalten ändern indem Sie "Mandanten" verwenden. Jeder Mandant repräsentiert einen vordefinierten Pfad wo WinOLS Projekte speichern kann. Durch das wählen des aktiven Mandanten kann der aktuelle Projektpfad geändert werden.

Die meisten Dateifunktionen (wie z.B. das Suchen ähnlicher Projekte oder das Öffnen eines Projektes) benutzen den aktuellen Projektpfad. Geöffnete Projekte werden durch das Ändern des aktiven Mandanten nicht beeinflusst. Sie werden nach wie vor in ihrem bisherigen Pfad gespeichert. Wenn Sie ein Projekt zu einem anderen Mandanten (und somit in ein anderes Verzeichnis) verschieben möchten, dann schließen Sie das Projekt und führen im Dialog "Projekt öffnen" einen Rechtsklick auf das Projekt aus.

#### **Spezielle Mandanten:**

Ihr Standard-Mandant wird **gelb hinterlegt** angezeigt. Dieser Mandant wird automatisch aus dem kürzesten Pfad aller Mandanten ermittelt und bildet die Basis für automatische Unterordner für:

- Gelöschte Projekte
- Korrupte Dateien
- Der Reseller-Upload-Ordner
- Die Reseller-Download-Ordner (für die cache.dir's der Reseller)

Für Reseller wird der Reseller-Mandant **grün hinterlegt**. Falls Sie bei EVC als Reseller registriert sind, finden Sie den hier erforderlichen Namen auch auf der Seite Reseller im Log.

**Abkürzungen:**Symbolleiste: 

Tastatur: F12

**10.3.5 Der Dialog Konfiguration / Automatisch (Menü Sonstiges)**

**Automatisch**

Intern Dateinamen für Projekte automatisch erzeugen:

Namensbereich  -

Dieser Dateiname wird zur internen Speicherung der WinOLS Projekte verwendet. Er ist unabhängig vom Export-Dateinamen.

Im Hintergrund automatisch:

Potentielle Kennfelder suchen

Übersichtsinformationen erzeugen

Kennfeldprofile sammeln

Kennfeldprofile anwenden

Dialog Projekteigenschaften:

Auto-Vervollständigen

Fahrzeug / Ausführung: Leerzeichen regeln (2.0 TDI)

Leerzeichen zwischen Zahl und TDI/FSI/...

Leerzeichen zwischen Zahl und T/L

Offene Projekte beim Start automatisch laden

**Namensbereiche:**

Die 'Namensbereiche' sind interessant, wenn Sie WinOLS auf mehreren Rechnern betreiben und die Projekte nicht in einem zentralen Netzlaufwerk aufbewahren, z.B. weil einer der Rechner ein Laptop ist. Um Ihnen die manuelle Synchronisierung der Verzeichnisse zu erleichtern, können Sie für jeden Rechner einstellen wie er die Projektdateien nennen soll. Geben Sie dazu einen von / bis Bereich an, in dem die Dateien durchnummeriert werden. Die Dateinamen können auch Buchstaben enthalten.

Beispiele für korrekte Namensbereiche sind:

1000 - 9999

1000 - 1999

laptop1000 - laptop1999

1000pc - 9999pc

**Hintergrund:**

Hier können verschiedene Automaten von WinOLS eingeschaltet werden, die Ihnen die Arbeit erleichtern sollen. Alle Optionen auf dieser Seite gelten für Vorgänge die während der normalen Arbeit im Hintergrund geschehen.

**Potentielle Kennfelder...** Wenn aktiviert, dann durchsucht WinOLS das Projekt automatisch nach möglichen Kennfeldern und zeigt diese an (falls das auf der Seite 'Ansicht' angeschaltet ist). Projekte werden nur einmal durchsucht. Wird ein Projekt gespeichert und wieder geöffnet, dann wird die Suche nicht erneut durchgeführt.

**Übersichtsinformationen...** Wenn aktiviert, dann erzeugt WinOLS automatisch die Übersichtsinformationen, selbst wenn das Übersichtsfenster nicht offen ist. Das ist nützlich wenn Sie den 'blauen' Ansichtsmodus aktiviert haben (Siehe 'Ansicht' Seite)

**..sammeln** Wenn aktiviert, dann werden automatisch Profile erzeugt, die für verschiedene Kennfeldarten die Namen, Bezeichnungen, Faktor, Offset, usw. von den Stützstellen speichern. Diese Profile können in dem Dropdown-Menü der Kennfeldliste verwaltet werden.

**..anwenden** Wenn aktiviert, dann wird bei neuen Kennfeldern automatisch versucht einen passenden Eintrag im aktuellen Profil zu finden um die Felder der Stützstellen auszufüllen.

**Datenbereiche** WinOLS kann mit dem kostenlosen Plugin OLS526 Datenbereiche automatisch ermitteln. Dies verbessert die Erkennung von ähnlichen Projekten.

**Dialog Projekteigenschaften:**

**Auto-vervollständigen...** Wenn aktiviert, dann versucht WinOLS alles was Sie im Projekteigenschaften Dialog (und im Projekt Öffnen Dialog, falls Sie dort Sachen ändern) automatisch zu vervollständigen. Dazu analysiert WinOLS die Daten die Sie in anderen Projekten eingegeben haben und verwendet auch vordefinierte Daten.

**Leerzeichen regeln** WinOLS kann Ihnen helfen das Feld "Fahrzeug / Ausführung" immer gleich auszufüllen und korrigiert dazu (wenn Sie diese Option anschalten) das Leerzeichen zwischen den Zahlen (z.B. "2.0") und dem folgenden Text (z.B. "TDI") gemäß Ihrer Wünsche.


**...TDI** Ist diese Option aktiv ist, korrigiert WinOLS "2.0TDI" zu "2.0 TDI". Ist diese Option inaktiv ist, korrigiert WinOLS "2.0 TDI" zu "2.0TDI".

**...anderer Text** Ist diese Option aktiv ist, korrigiert WinOLS "2.0L" zu "2.0 L". Ist diese Option inaktiv ist, korrigiert WinOLS "2.0 L" zu "2.0L".

**Weitere Optionen:**

**Offene Projekte...** Wenn aktiviert, dann werden alle Projekte die beim schließen von WinOLS geöffnet waren, beim nächsten Start wieder geöffnet.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:   
Tastatur: F12

### 10.3.5.1 Der Dialog Konfiguration / Automatisch / Import (Menü Sonstiges)



Hier können verschiedene Automaten von WinOLS eingeschaltet werden, die Ihnen die Arbeit erleichtern sollen. Alle Optionen auf dieser Seite gelten nur für die Vorgänge beim Import bzw. bei Auslesen eines Eproms.

**Epromfehler...** Wenn aktiviert, dann wird beim Auslesen eines Eproms und beim Importieren von Daten nach typischen Mustern von Epromfehlern gesucht. Einige typische Fehler können so erkannt werden, aber nicht alle. Nur wenn ein Fehler erkannt wird, erscheint eine Meldung

**Virtuelle EProms** Details unter <http://www.evc.de/de/service/q1608.asp>

**Vergessene...** Wenn aktiviert, dann wird WinOLS verschiedene typische Vertauschungsprofile ausprobieren um zu sehen ob Sie eine Vertauschung beim Importieren vergessen haben. Wenn eine fehlende Vertauschung erkannt wurde, werden Sie gefragt ob Sie diese jetzt nachholen wollen. Andernfalls erfolgt keine Rückmeldung.

**Projekteigenschaften** Zeigt nach dem Import den Dialog "Projekteigenschaften" an.

**Fahrzeugdaten...** Wenn aktiviert, dann wird beim ersten Anzeigen des Projekteigenschaften Dialogs nach dem Import aus Datei oder Eprom automatisch anhand des Eprominhaltes nach Fahrzeugdaten gesucht. Diese werden dann automatisch in den Dialog übertragen.

**Identische...** Wenn aktiviert, dann wird beim Importieren aus Datei oder Eprom automatisch nach identischen Projekten gesucht.

**ähnliche...** Wenn aktiviert, dann wird beim Importieren aus Datei oder Eprom

automatisch nach ähnlichen Projekten gesucht, die als Original für die neu importierte Versionen angeboten werden.

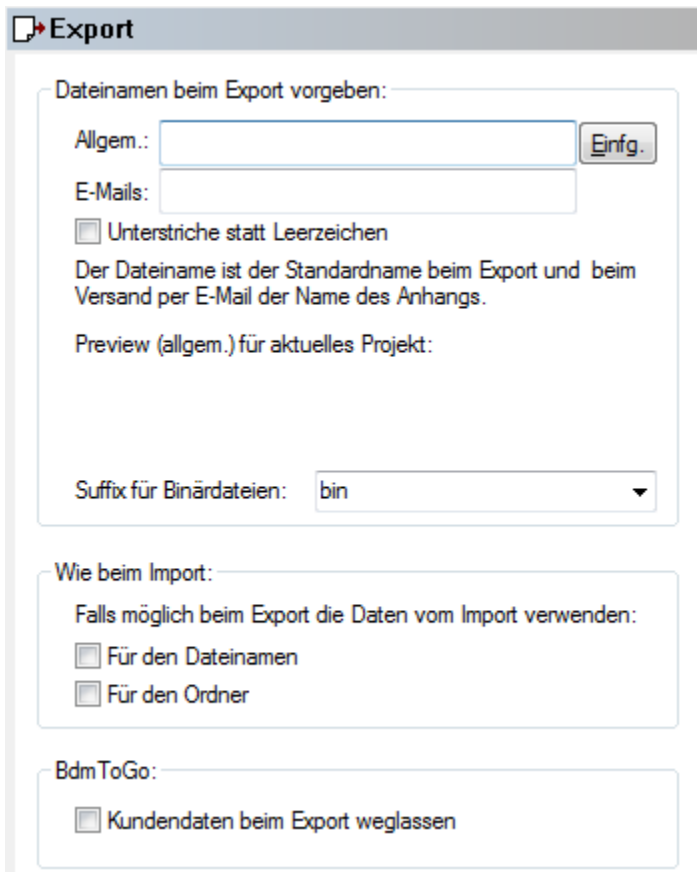
- Checksumme n... Wenn aktiviert, dann wird beim Importieren aus Datei oder Eprom automatisch nach bekannten Checksummen gesucht. Falls bereits Checksummen erkannt wurden, werden diese automatisch korrigiert.
- Skripte... Wenn aktiviert, dann wird automatisch die Skriptübersicht angezeigt, falls es Skripte gibt, die zum Projekt passen.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: F12

#### 10.3.5.2 Der Dialog Konfiguration / Automatisch / Export (Menü Sonstiges)



**Export**

Dateinamen beim Export vorgeben:

Allgem.:

E-Mails:

Unterstriche statt Leerzeichen

Der Dateiname ist der Standardname beim Export und beim Versand per E-Mail der Name des Anhangs.

Preview (allgem.) für aktuelles Projekt:

Suffix für Binärdateien:

Wie beim Import:

Falls möglich beim Export die Daten vom Import verwenden:

Für den Dateinamen

Für den Ordner

BdmToGo:

Kundendaten beim Export weglassen

### Platzhalter:

Beim Export kann WinOLS anhand der Projekteigenschaften einen Vorschlag für den Dateinamen generieren. Welches Format dieser Vorschlag hat, können Sie hier anhand von Texten und Platzhaltern festlegen. Über den Button "Einfg." können Sie aus einer Vielzahl von Projekteigenschaften den passenden Platzhalter raussuchen. Speziell für den Export für Binärdateien können Sie zwischen verschiedenen Methoden wählen, wie der Dateisuffix erzeugt werden soll.

Wenn eine Datei importiert wird, dann merkt sich WinOLS den Import-Pfad und -Dateinamen. Diese Daten können beim Export der gleichen Datei wieder als Standardwert verwendet werden. Wenn Sie dies aktivieren, dann wirkt dies stärker als die oben erwähnten Platzhalter, sofern die Information verfügbar ist.

Speziell für BxxToGo/ols-Dateien können Sie einstellen, dass Kundennamen-/nummer und Kennzeichen beim Export nicht übertragen werden sollen.

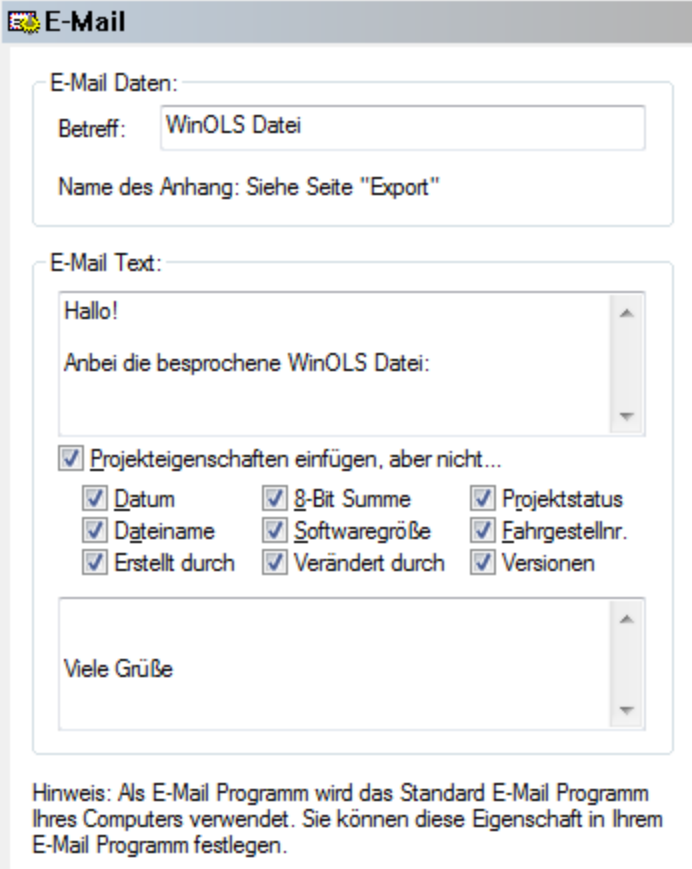
Die Einstellungen auf dieser Seite gelten für den Export als Datei und als E-Mail-Anhang.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: F12

#### 10.3.5.3 Der Dialog Konfiguration / Automatisch / E-Mail (Menü Sonstiges)



**E-Mail**

E-Mail Daten:

Betreff: WinOLS Datei

Name des Anhang: Siehe Seite "Export"

E-Mail Text:

Hallo!

Anbei die besprochene WinOLS Datei:

Projekteigenschaften einfügen, aber nicht...

<input checked="" type="checkbox"/> Datum	<input checked="" type="checkbox"/> 8-Bit Summe	<input checked="" type="checkbox"/> Projektstatus
<input checked="" type="checkbox"/> Dateiname	<input checked="" type="checkbox"/> Softwaregröße	<input checked="" type="checkbox"/> Fahrgestellnr.
<input checked="" type="checkbox"/> Erstellt durch	<input checked="" type="checkbox"/> Verändert durch	<input checked="" type="checkbox"/> Versionen

Viele Grüße

Hinweis: Als E-Mail Programm wird das Standard E-Mail Programm Ihres Computers verwendet. Sie können diese Eigenschaft in Ihrem E-Mail Programm festlegen.

Mit diesem Dialog können Sie den Standard-Inhalt einstellen, der für E-Mails verwendet wird, wenn Sie auf diese Art Projekte direkt aus WinOLS exportieren. Die Datei wird mit Ihrem Standard E-Mail Programm versandt, aber dieses Programm

wird vermutlich alle Standardtexte die Sie dort konfiguriert haben weglassen. (Dieses Verhalten kann von Ihrem E-Mail Programm abhängen.)

Sie können die Betreff-Zeile konfigurieren, ebenso wie den Anfangs- und Schlusstext. Außerdem können Sie WinOLS anweisen, Projektinformationen in die E-Mail zu schreiben. Dies sind alle Informationen, die Sie im Dialog 'Steuergerät öffnen' anzeigen lassen können. (Nur Informationsfelder die Daten enthalten werden der Mail hinzugefügt.) Sie können außerdem einige typische Informationsfelder weglassen.

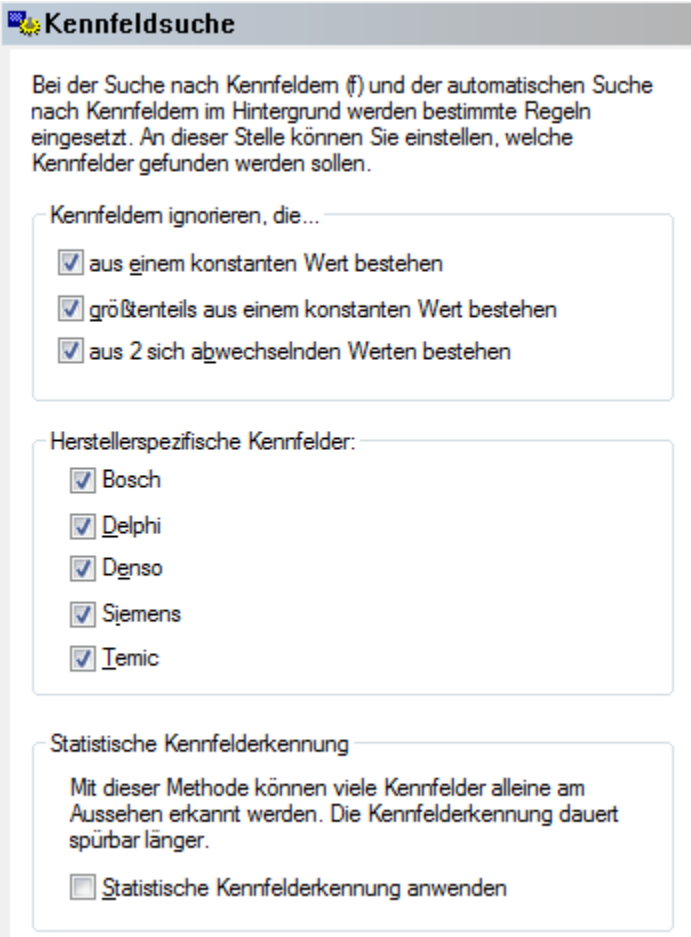
Wenn Sie eine Mail aus WinOLS senden, wird Ihr Standard E-Mail Programm verwendet. Welches Programm das ist stellen Sie in dem E-Mail Programm selber ein. Die dazu notwendigen Schritte hängen vom E-Mail Programm ab.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: F12

#### 10.3.5.4 Der Dialog Konfiguration / Automatisch / Kennfeldsuche (Menü Sonstiges)



**Kennfeldsuche**

Bei der Suche nach Kennfeldern (f) und der automatischen Suche nach Kennfeldern im Hintergrund werden bestimmte Regeln eingesetzt. An dieser Stelle können Sie einstellen, welche Kennfelder gefunden werden sollen.

Kennfeldern ignorieren, die...

- aus einem konstanten Wert bestehen
- größtenteils aus einem konstanten Wert bestehen
- aus 2 sich abwechselnden Werten bestehen

Herstellerspezifische Kennfelder:

- Bosch
- Delphi
- Denso
- Siemens
- Temic

Statistische Kennfeldererkennung

Mit dieser Methode können viele Kennfelder alleine am Aussehen erkannt werden. Die Kennfeldererkennung dauert spürbar länger.

- Statistische Kennfeldererkennung anwenden



Mit diesem Dialog können Sie die Art wie Kennfelder gesucht werden konfigurieren. Dies bezieht sich sowohl auf die direkte Suche (Taste f) als auch auf die automatische Suche im Hintergrund.

Um Fehlerkennungen zu reduzieren ignoriert WinOLS standardmäßig mehrere Kennfeldarten. Sie können diese Arten akzeptieren und Kennfelder anzeigen lassen, die komplett aus einem Wert bestehen, größtenteils aus einem Wert bestehen oder aus 2 sich abwechselnden Werten.

Des Weiteren sucht WinOLS nach Kennfeldern in den spezifischen Formaten der Hersteller, soweit dies hier aktiviert ist.

Als weitere Option können mit Hilfe der 'Statistischen Kennfeldererkennung' weitere Kennfelder erkennen die nicht in einem speziellen Format gespeichert sind. Diese Art der Erkennung beurteilt die Daten alleine an ihrem 'Aussehen', so wie auch ein Mensch das machen würde. Als Ergebnis findet Sie Kennfelder auch ohne besondere Header oder Strukturdaten. Allerdings dauert die Erkennung recht lange und Stützstellen werden nur selten erkannt.

#### **Abkürzungen:**

Symbolleiste: 

Tastatur: F12

### 10.3.5.5 Der Dialog Konfiguration / Automatisch / Bericht (Menü Sonstiges)


WinOLS kann eine Berichtsdatei im Logfileformat führen. Jedesmal wenn Sie ein Projekt speichern, exportieren oder programmieren schreibt WinOLS dann eine Zeile mit Informationen in diese Datei. Sie können diese Datei später mit Excel öffnen um besser nachvollziehen zu können welche Arbeit Sie für welchen Kunden geleistet haben.

Wenn Sie die Berichtsdatei aktivieren, dann müssen Sie eine Datei wählen in der die Informationen gespeichert werden. Die Datei kann auch im Netzwerk liegen und von mehreren Rechnern gleichzeitig verwendet werden (solange diese die gleichen Einstellungen verwenden).

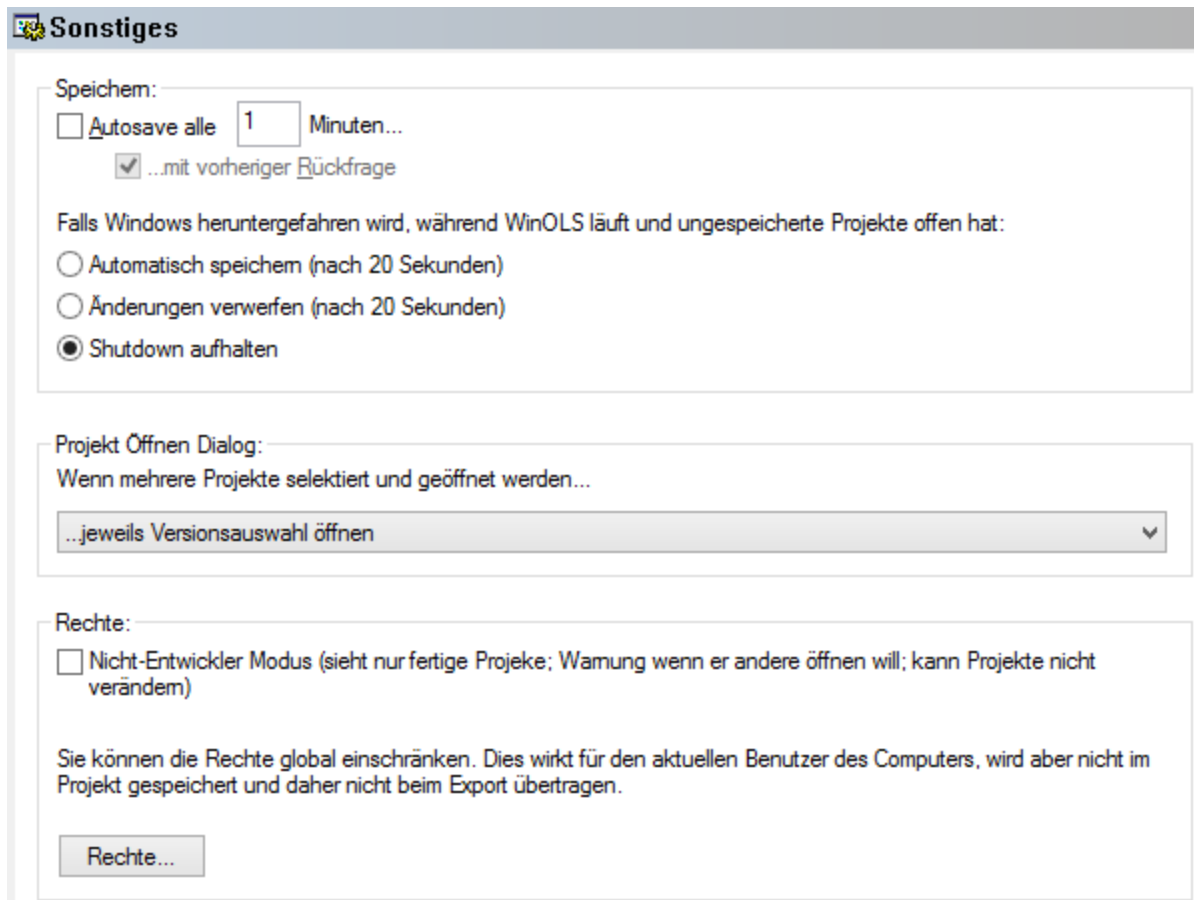
Wenn Sie 'Keine Einträge generieren die es so schon gibt', wird nur ein Eintrag erzeugt wenn Sie das gleiche Projekt 2x speichern. Wenn die Berichtsdatei groß ist, kann diese Einstellung zu spürbaren Verzögerungen führen.

Alle weiteren Kreuzfelder beziehen sich auf die Informationen (und damit die Spalten der Tabelle) die abgespeichert werden. Wählen Sie ihr die Information die Sie abspeichern möchten. Das heutige Datum wird immer mit abgespeichert.

#### Abkürzungen:

Symbolleiste:   
Tastatur: F12

### 10.3.6 Der Dialog Konfiguration / Sonstiges (Menü Sonstiges)



#### Speichern:

- Wenn Sie das Autosave Feature aktivieren, dann werden Projekte mit Änderungen nach einer definierten Zeit automatisch gespeichert.
- Darüber hinaus können Sie bestimmen wie WinOLS sich verhalten soll wenn WinOLS herunter gefahren wird, während es noch ungespeicherte Änderungen gibt.

#### Rechte:


Hier können Sie WinOLS auch noch in den 'Nicht-Entwickler Modus' schalten. In diesem Modus können Sie im Menü 'Projekt öffnen' nur Projekte sehen die als 'Fertig' markiert sind. Außerdem können Sie Projekte nicht verändern.

Mit dem Button 'Rechte' können Sie (ähnlich wie im Dialog Projekteigenschaften) die Rechte einschränken. Allerdings beziehen sich diese Einschränkungen nicht auf das aktuelle Projekt, sondern auf das gesamte WinOLS.


**Verschlüsselung:**

Sie können die Versionen in .ols Dateien verschlüsseln lassen. Dies geschieht automatisch beim Speichern der Version. Wenn die Versionen mit ihrer Kundennummer verschlüsselt werden, dann können sie nur mit einem entsprechend registrierten WinOLS geöffnet werden. Dies schützt Sie gegen die unautorisierte Weitergabe von .ols-Dateien - nicht aber gegen den Export. Die Ver-/Entschlüsselung geschieht vollautomatisch. Es muss kein Kennwort eingegeben werden.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:   
Tastatur: F12

**10.3.6.1 Der Dialog Konfiguration / Sonstiges / Bearbeiten (Menü Sonstiges)**

 **Bearbeiten**

**Markieren & Kopieren:**

- Spalten nur soweit markieren, wie sie sichtbar sind
- Selektion bei Cursorbewegung löschen
- Beim Einfügen von Einzelwerten in eine Selektion, den Bereich füllen
- Skalieren, wenn in eine rechteckige Selektion eingefügt wird
- Assistent 'Kennfeld erzeugen' wenn kein Kennfeld aus Selektion erzeugt werden kann

**Stärke...**

...der Funktion Wert +/- 1:    8 Bit:     16 Bit:     32 Bit:     Strg: \*

...von Strg + BildRauf / BildRunter:     Bytes (hex)

...vom Mausrad (1=Standard):    Text:     2d:     3d:

**Tastatur:**

Der Hotkey # rotiert zwischen:     8 Bit     16 Bit     32 Bit     32 Bit float

Zahlentasten starten im Textmodus die 'Direkte Eingabe'

CapsLock wirkt wie Shift (und kann Dialoge/Neuladen überspringen)

- Editieroperationen wirken auf angezeigte Werte
- Doppelklick öffnet Kennfeld/Hexdump-Eigenschaften
- Kennfeld-Duplikate bei Hexdump-Popup-Menüs verstecken
- Dafür auch den Namen vergleichen
- Live-Preview Kennfeld/Hexdump-Eigenschaften
- Zeilenänderung durch Taste <- / ->

**Markieren & Kopieren:**

Spalten nur...	Wenn aktiviert, dann wirken Markierungen von Spalten nur auf den sichtbaren Bereich.
Selektion bei...	Wenn aktiviert, dann führt bei Veränderung der Cursorposition (sofern nicht gerade selektiert wird) zum Aufheben einer Selektion. Diese Option ist nützlich, wenn nur mit der Tastatur (und nicht mit der Maus) gearbeitet wird.
Beim Einfügen...	Wenn Sie eine einzelne Zelle kopieren, dann einen Bereich markieren und einfügen, kann diese Funktion den Bereich mit dem Wert füllen
Skalieren...	Wenn Sie eine rechteckige Markierung kopieren und dann eine rechteckige Markierung anderer Größe erzeugen und einfügen, können die Werte passend skaliert werden.
Assistent...	Zeigt einen Assistenten an, wenn die Funktion "Kennfeld erzeugen" aus der Selektion keine sinnvolle Kennfeldgröße ableiten kann.
<b>Stärke...</b>	
Wert...	Jedes Mal wenn Sie die + oder - Taste drücken, wird der aktuelle Wert geändert. Mit diesen Feldern können Sie die Stärke dieser Änderung einstellen. Sie kann für die unterschiedlichen Bitbreiten einzeln eingestellt werden.
BildRauf...	Wenn Sie die Tastenkombination Strg+BildRauf oder Strg+BildRunter drücken, springt der Cursor einen großen Block weiter. Wie viel das ist, können Sie hier einstellen. Dies ist z.B. praktisch wenn die interessanten Bereiche in einem Eprom genau 8000 Bytes voneinander entfernt sind.
Mausrad	Bestimmt wie Stark das Scrolling durchs Mausrad ist
<b>Tastatur:</b>	
#	Bestimmt welche Datenorganisationen durch den Hotkey durchgeschaltet werden.
Zahlentasten	Ist diese Option aktiviert, dann können Sie im Textmodus Werten bearbeiten indem Sie eine Zahlentaste (0-9) drücken. Ist die Option abgeschaltet, dann müssen Sie zu erst die Eingabetaste drücken, bevor Sie Werte bearbeiten können.
CapsLock	Sie können zahlreiche Dialoge (oder Neuladen-Ereignisse) durch die Shift-Taste überspringen. Sowohl beim Klick auf Menü/Icon, als auch indem Sie die Shift-Taste dem Hotkey hinzufügen. Hiermit bestimmen Sie ob auch die CapsLock-Taste diese Funktion hat.
<b>Einzelne Punkte:</b>	
Editieroperationen ...	Wenn aktiv, dann wirkt die Ändern relativ Funktion nicht mehr auf die Eprom Daten, sondern auf die angezeigten Daten (aufgrund von Faktor und Offset können die anders sein).

Außerdem wirken die Tasten + und - nicht mehr so, dass die Eprom Daten um 1 erhöht / verringert werden, sondern so dass die letzte Ziffer erhöht / verringert wird. Falls das nicht möglich ist, weil die Änderung zu gering wäre wird wie bisher der Eprom Wert um 1 geändert.

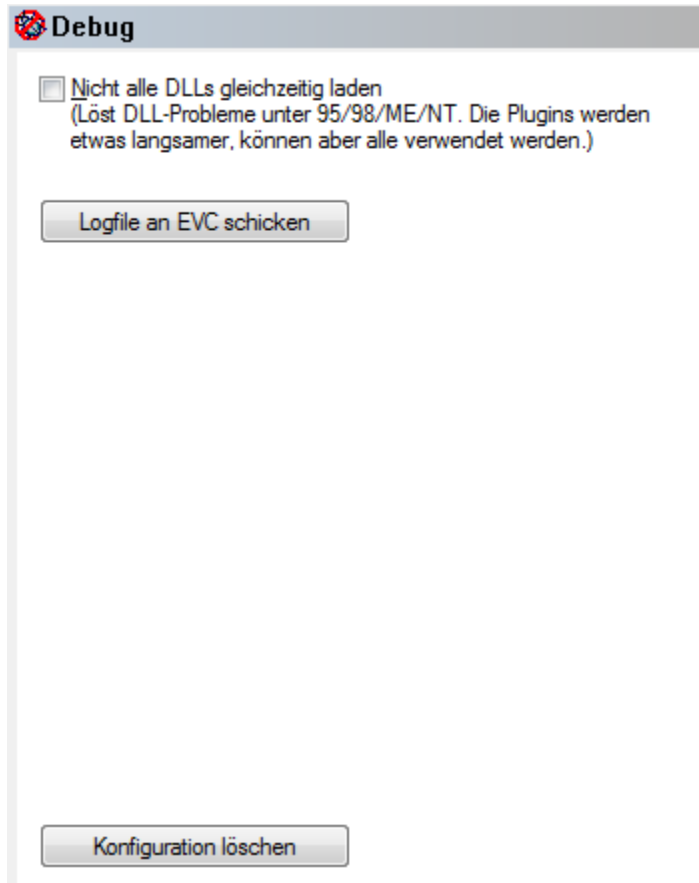
- Doppelklick Ein Doppelklick in einen leeren Bereich kann die Hexdump-/ Kennfeld-Eigenschaften öffnen.
- Duplikate An manchen Stellen im Hexdump liegen gleich mehrere Kennfeld(achsen) übereinander. Diese Duplikate können Sie im Kontextmenü rausfiltern. Sie können bestimmen ob für die Duplikaterkennung nur Adresse+Größe oder auch zusätzliche der Name verwendet werden soll.
- Live Wendet Änderungen im Hexdump/Kennfeld-Dialog sofort an. Bei großen Projekten kann dies spürbar Performance kosten.
- <- / -> Bestimmt ob die Tasten Cursor links/rechts am Zeilenanfang-/ Ende einen Sprung in die nächste Zeile auslösen sollen.

#### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: F12

### 10.3.6.2 Der Dialog Konfiguration / Sonstiges / Debug (Menü Sonstiges)



Nicht all  
DLLs...

Unter 95/98/ME/NT können nicht beliebig viele DLLs gleichzeitig geladen werden. Wenn Sie sehr viele Plugins lizenziert haben, kann es sein, dass einige Plugins nicht mehr funktionieren. In diesem Fall wird diese Option automatisch aktiviert. Sie können Sie aber auch manuell aktivieren. Ihnen stehen nach wie vor alle Plugins zur Verfügung, sie können aber etwas langsamer sein.

#### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: F12

### 10.3.6.3 Der Dialog Konfiguration / Sonstiges / Sprache (Menü Sonstiges)



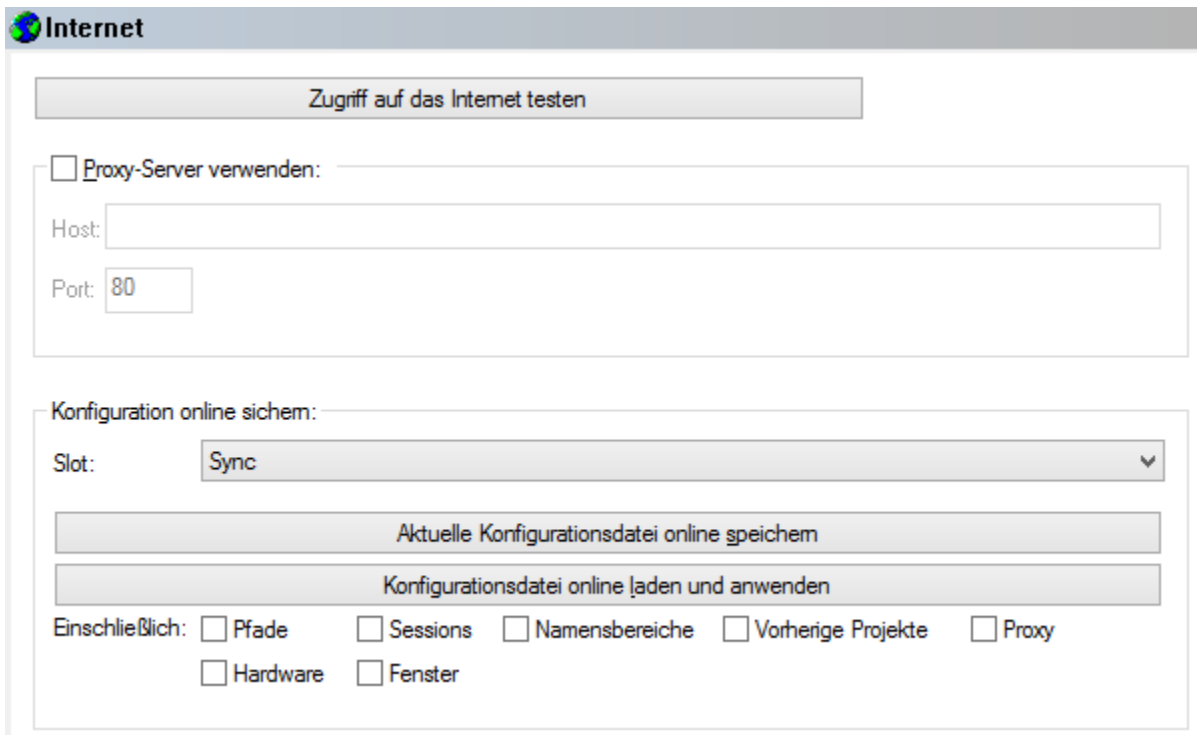
**Sprache** Hier können verschiedene Sprachen für die Benutzeroberfläche aktiviert werden. Änderungen erfordern einen Neustart und werden die Symbolleisten-Konfiguration zurücksetzen.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: F12

## 10.3.7 Der Dialog Konfiguration / Sonstiges / Internet (Menü Sonstiges)



### Testen:

Diverse Funktionen von WinOLS können auf das Internet zugreifen. Dieser Dialog erlaubt den Start einer Testfunktion, die verschiedene typische Probleme erkennen kann.

### Proxy:

Des weiteren können hier Sie einstellen ob auf Ihren PC dazu ein Proxy-Server erforderlich ist. Wenn Sie sich unsicher sind, ob dies der Fall ist fragen Sie bitte Ihren Netzwerkadministrator.

Sollte für Ihren Proxy ein Login mit Benutzername und Kennwort erforderlich sein, tragen Sie ihn in das Feld "Host" im Format "username:password@proxy" ein.

### Konfiguration online sichern:

Sie können Ihre Konfigurationsdatei online auf evc.de speichern. Zum Beispiel um



ein Backup zu haben oder um auf mehreren PCs die gleiche Konfiguration zu nutzen. Dazu gibt es mehrere Slots (Speicherplätze) auf dem Server, zwischen denen Sie wählen können.

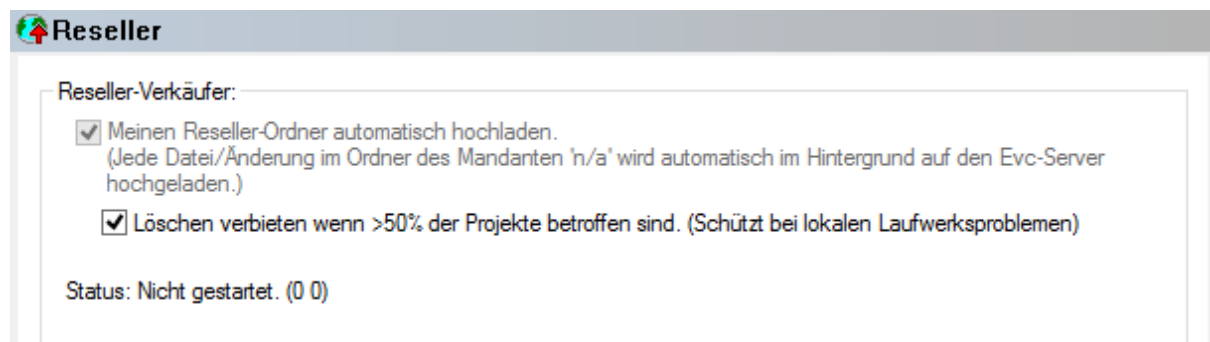
Bitte beachten: Diese Funktion nutzt die aktuell \*gespeicherte\* Konfiguration. Änderungen die Sie gerade gemacht, aber noch nicht mit OK bestätigt haben werden ignoriert.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: F12

#### 10.3.7.1 Der Dialog Konfiguration / Sonstiges / Reseller (Menü Sonstiges)



Diese Seite ist nur für Reseller-Verkäufer verfügbar.

Sie können hier den Reseller-Sync starten und den aktuellen Status und Meldungen sehen.

#### Löschen verbieten...:

Standardmäßig sollte diese Option aktiviert sein. Falls Ihr Reseller-Ordner durch einen Festplatten- oder Netzwerkfehler als 'Leer' angesehen wird, werden die Online-Versionen hierdurch geschützt.

#### Automatisch (virtuelle)...:

WinOLS kann automatisch Zweitversionen von Ihren Projekten erzeugen die dann weder Kennfelder, noch Versionen beinhalten und diese zusätzlich zu einem anderen Credits-Preis anbieten. Dies geschieht virtuell beim Upload, es werden also keine Dateien auf Ihrer Festplatte erzeugt. Der Projekttyp wird automatisch auf 'Originalfile' geändert, der Dateiname erhält den Prefix 'autoorgver\_'. Falls Sie das Preis-Feld in diesem Dialog ausfüllen, wird auch der Credits-Preis entsprechend geändert. Projekte von denen Sie bereits manuell eine Kopie ohne Versionen/ Kennfelder erzeugt haben, erhalten durch diese Funktion keine Zweitversion.

Optional können Sie bestimmte Projekte für diese Funktion überspringen. Geben Sie

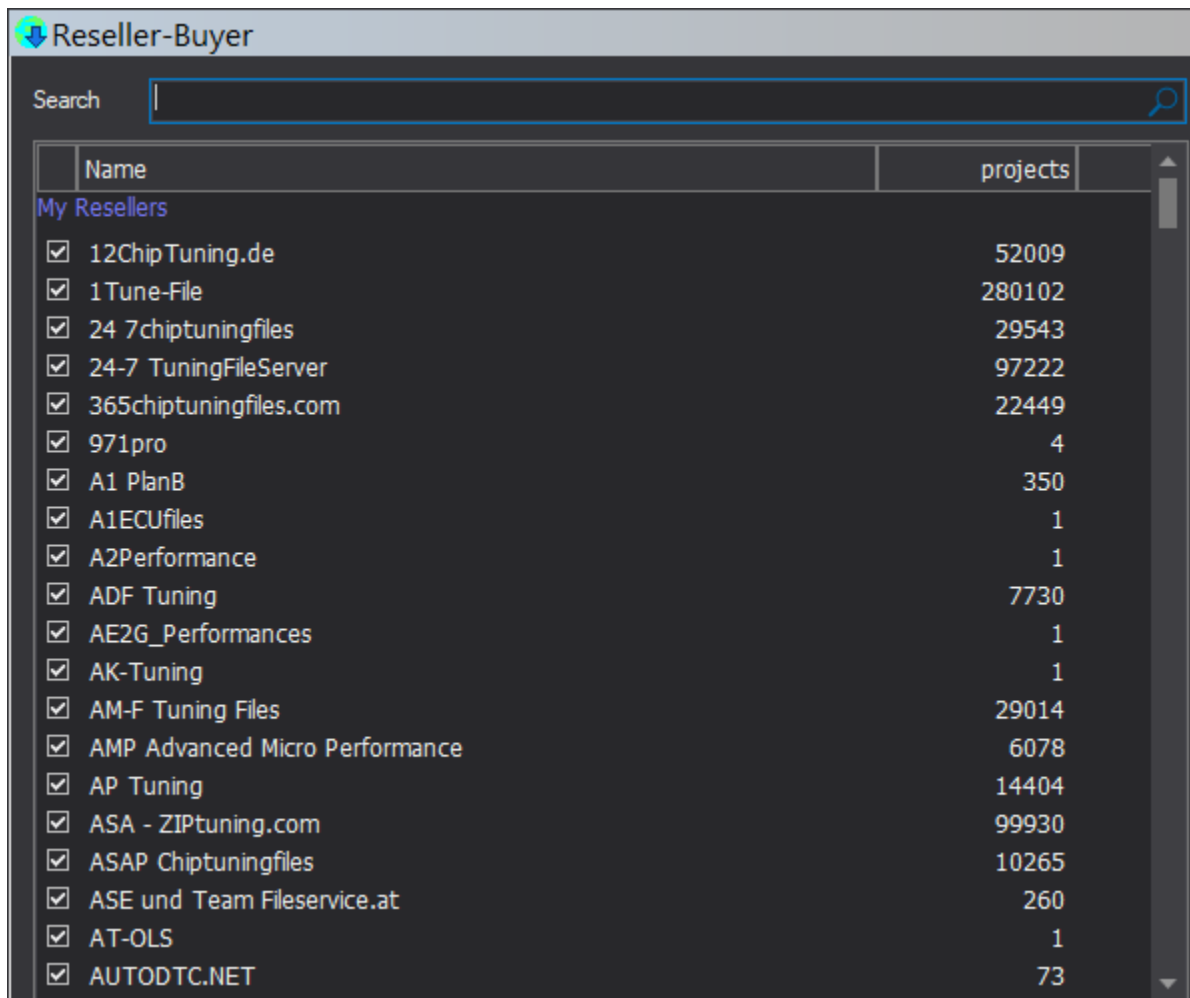
dazu ein oder mehrere (durch Kommas getrennte) Reseller-Projektarten ein. Ein Sternchen ersetzt eine beliebige Zeichenfolge. Groß-/Kleinschreibung wird ignoriert. Beispiel: "Training project, \*mappack, \*test\*"

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: F12

#### 10.3.7.2 Der Dialog Konfiguration / Sonstiges / Reseller-Käufer (Menü Sonstiges)



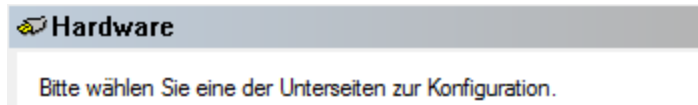
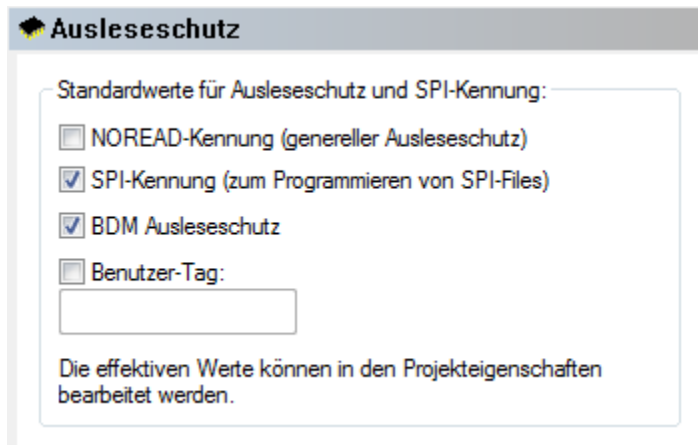
Hier sehen Sie eine Liste ihrer Reseller / verfügbarer Reseller.

Per Doppelklick / Rechtsklick können Sie auf der Website Kunde des Resellers werden / die Geschäftsbeziehung beenden oder die Liste der Projekte des Resellers abrufen.

Wenn Sie den Haken vor dem Reseller entfernen, wird der Reseller in den Hut-Menüs und bei "Alle Reseller" übersprungen.

**Abkürzungen:**Symbolleiste: 

Tastatur: F12

**10.3.8 Der Dialog Konfiguration / Hardware (Menü Sonstiges)****10.3.8.1 Der Dialog Konfiguration / Hardware / Ausleseschutz (Menü Sonstiges)**

Dieser Dialog erlaubt es die Voreinstellung einiger Werte für Schutzmechanismen zu treffen. Diese Werte können später im Dialog "Projekteigenschaften" für jedes Projekt einzeln verändert werden.

**Abkürzungen:**Symbolleiste: 

Tastatur: F12

### 10.3.8.2 Der Dialog Konfiguration / Hardware / BDM (Menü Sonstiges)

**BDM**

BDM Firmware:

Version: --- (verfügbar: 0300)

Status: ---

Firmware aktualisieren

BDM Identifikation:

Provider:

Seriennummer:

Erneut auslesen

Vor dem Programmieren nicht Leertest / Löschen

Die BDM-Eigenschaften des aktuellen Projektes finden Sie unter:  
Projekteigenschaften > Projekttyp > Button [...]

Dieser Dialog zeigt Daten über das aktuell verbundene BDM Modul.

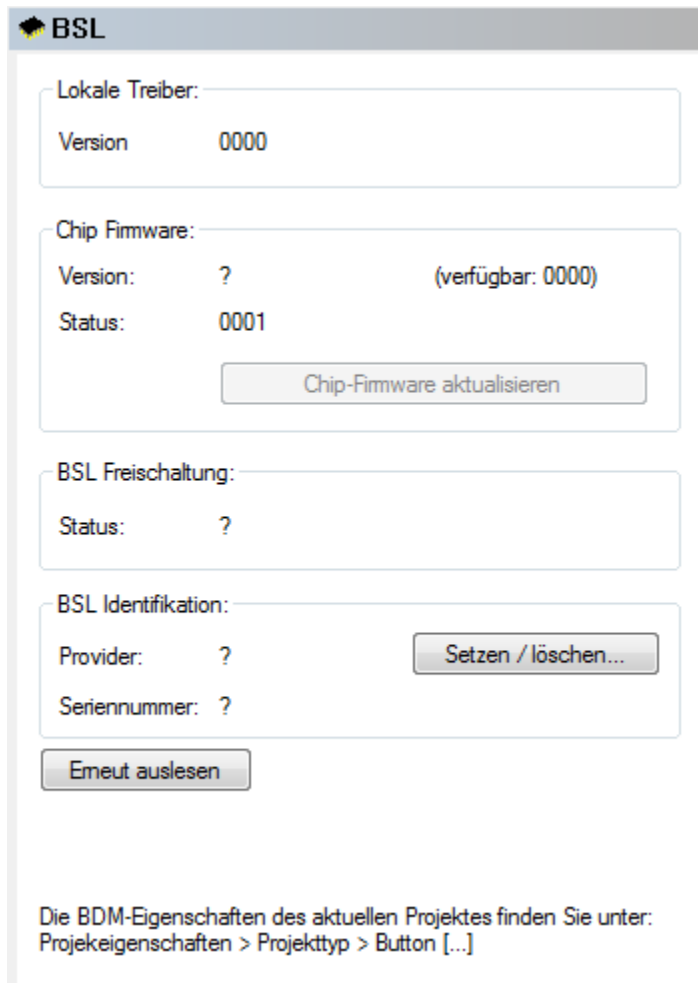
Für Informationen zur BDM Seriennummer im Projekt verwenden Sie bitte den Dialog "Eigenschaften: Projekt".

#### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: F12

### 10.3.8.3 Der Dialog Konfiguration / Hardware / BSL (Menü Sonstiges)



**BSL**

Lokale Treiber:

Version: 0000

Chip Firmware:

Version: ? (verfügbar: 0000)

Status: 0001

Chip-Firmware aktualisieren

BSL Freischaltung:

Status: ?

BSL Identifikation:

Provider: ? Setzen / löschen...

Seriennummer: ?


Erneut auslesen

Die BDM-Eigenschaften des aktuellen Projektes finden Sie unter:  
Projekteigenschaften > Projekttyp > Button [...]

Dieser Dialog zeigt Daten über das aktuell verbundene BSL Modul.

Für Informationen zur BSL Seriennummer im Projekt verwenden Sie bitte den Dialog "Eigenschaften: Projekt".

#### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: F12

### 10.3.8.4 Der Dialog Konfiguration / Hardware / Eprom (Menü Sonstiges)

**Eprom**

Kein Eprommer

Batronic:

USB  
Gefunden in: C:\Program Files (x86)\Batronic\Prog-Express'

Große-Wilde:

Parallelschnittstelle:

Port 378     Port 278     Port 3BC  
 Anderer Port:

ISA Karte:

Port 280     Port 298     Port 2B0  
 Port 288     Port 2A0     Port 2B8  
 Port 290     Port 2A8

Exklusiv verwenden (empfohlen bei Lese-/Schreibfehlern unter XP)

WinOLS kann zum Ansteuerung eines Große-Wilde MP2440P oder Batronic Eprommers verwendet werden. Hier wird die Art der Kommunikationsverbindung festgelegt.

**Hinweis:**

Der MP2440P Eprommer funktioniert nur, wenn bei der Installation von WinOLS der Support für dieses Gerät explizit aktiviert wurde!

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:

Tastatur: F12

### 10.3.8.5 Der Dialog Konfiguration / Hardware / Simulator (Menü Sonstiges)

**Simulator**

Anschlußart des Simulators:

Keiner

Parallelport (Nur OLS16)

Port 378

Port 278

Port 3BC

Anderer Port:

EPP-Emulation (Verzögerung: )

Verwenden Sie die EPP-Emulation, falls Ihr Computer nicht über eine EPP-Schnittstelle verfügt.

USB (Nur OLS300)

Status: (nicht getestet)

Testen

WinOLS kann zum Ansteuerung eines OLS16 oder OLS300 Simulators. Hier wird die Art der Kommunikationsverbindung festgelegt.

#### **Hinweis:**

Der OLS16 Simulator funktioniert nur, wenn bei der Installation von WinOLS der Support für dieses Gerät explizit aktiviert wurde!

#### **Abkürzungen:**

Symbolleiste:

Tastatur: F12

### 10.3.8.6 Der Dialog Konfiguration / Hardware / Drittanbieter (Menü Sonstiges)

**Drittanbieter**

bFlash slave files: (erfordert OLS1011)

bFlash API key:

Lifetime:

Compress

Autotuner slave files: (erfordert OLS1016)

Master tool ID:

Autotuner API Schlüssel:

Autoflasher slave files: (erfordert OLS1017)

Autoflasher API Schlüssel:

Für manche Plugins benötigen Sie Schlüssel oder andere Informationen von Drittanbietern. Diese können Sie hier eintragen. Für die konkret einzutragenden Werte wenden Sie sich bitte an den jeweiligen Drittanbieter.

#### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: F12

## 10.4 Das Kommando Taschenrechner (Menü Sonstiges)

Mit diesem Kommando starten Sie den Windows Taschenrechner, sofern dieser installiert ist.

#### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: -



**Kapitel**

---

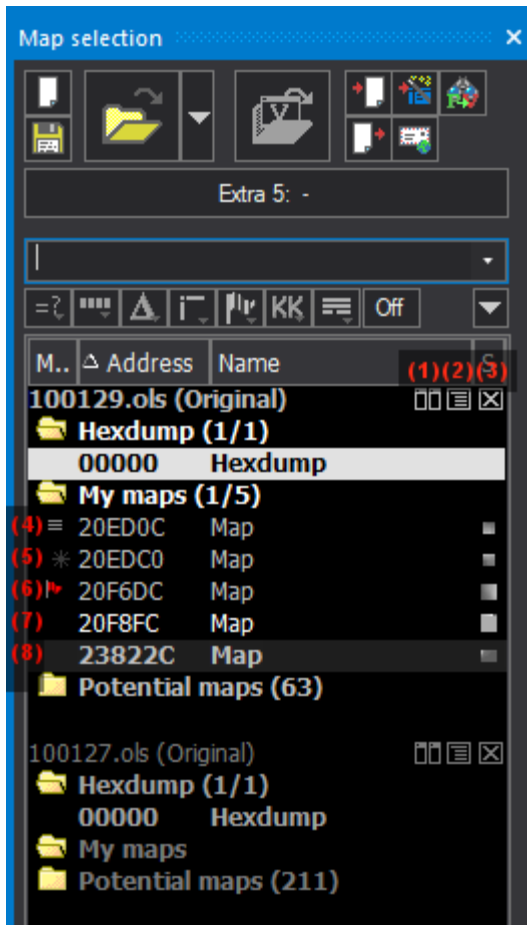
**XI**

## 11 Befehle des Menüs Fenster

Das Menü Fenster bietet folgende Befehle, die Ihnen erlauben, mehrere Ansichten von mehreren Dokumenten im Anwendungsfenster einzurichten:

Übersicht aller Kennfelder	Zeigt eine Übersicht über alle geöffneten Projekte und deren Fenster
Unterschiede zum Original	Zeigt ein Menü mit allen Unterschieden zwischen aktueller Version und Originalversion
Übersicht	Zeigt eine Übersicht des Projektes
Preview	Zeigt eine 3d-Vorschau für rechteckige Selektionen oder ausgewählte Kennfelder.
Projektkommentar	Zeigt den zum aktuellen Projekt hinterlegten Kommentar an.
Lua	LUA-Skripte listen, ausführen, debuggen und verschlüsseln.
Fliegende Fenster anzeigen / verstecken	Zeigt oder versteckt alle fliegenden Fenster.
Neues Fenster	Erstellt ein neues Fenster, welches das gleiche Dokument anzeigt
Überlappend	Ordnet die Fenster überlappend an
Nebeneinander	Ordnet die Fenster nebeneinander an
Übereinander	Ordnet die zu Symbolen verkleinerten Fenster an
Fenster 1, 2, ...	Schaltet in das angegebene Fenster um

## 11.1 Der Dialog Übersicht über Kennfelder (Menü Fenster)



### Symbolerklärung:

1. Projekt ist gekoppelt.
2. Klicken zum Projekt auf eine Zeile reduzieren.
3. Klicken zum Projekt schließen.
4. Dieses Kennfeld hat einen Kommentar. Man sieht ihn im Tooltip oder den Kennfeldeigenschaften
5. Dieses Kennfeld hat Faktor/Offset
6. Die Flagge (oder andere Symbole) dient nur Ihrer Übersicht.
7. Das Kennfeld enthält geänderte Werte.
8. Fett = Dieses Kennfeld/Hexdump ist gerade geöffnet.

Dieser Dialog zeigt eine Übersicht über alle geöffneten Projekte und deren Fenster und ermöglicht das duplizieren und löschen von Fenstern.

### Button Doppelzeile:

Die Buttons entsprechen den Einträgen in den Menüs und verfügen über Toolstips zur Erklärung.

### Sitzung-Button:

Der breite Session-Button erlaubt den Wechsel der aktiven Sitzung.

### Such-Zeile:



Die Suchzeile filtert die Einträge in der Liste (wahlweise für alle Projekte und das aktive Projekt). Nur Kennfelder wo der Text in Name oder Id vorkommen werden angezeigt. Neben einem Suchtext können Sie hier auch Kommandos für verschiedene Kriterien eintragen:

- Bitbreite: 8, 16, 32

- Dimension: 0dim, 1dim, 2dim
- Exakte Größe oder Größenbereich, 16x32, 16x20-32
- Kennfeld-Adresse: z.B. 0x800a
- Kennfeld-Gruppen-Ids: z.B. #2
- -Negativ: Sie können Worten ein Minuszeichen voranstellen um Projekte die dieses Wort enthalten aus dem Ergebnis ausschließen.
- "Genau so": Sie können Worte in Anführungszeichen setzen um nur Projekte zu suchen bei denen diese Worte genau so hintereinander in den Daten stehen (und nicht verteilt an mehreren Stellen).
- so/oderso: Trennen Sie Worte mit einem Schrägstrich (oder dem Wort "oder"), dann reicht es aus wenn eines der Worte aus dieser List gefunden wird

Die Suchzeile kann durch drücken von Strg+Alt+F aktiviert werden.

### **Filter-Button-Zeile:**

Die Filter-Buttons sind Abkürzungen zum für die Filter Untermenüs.

Ein Mausklick auf das schwarze Dreieck öffnet ein kleines Menü mit weiteren Befehlen für diesen Dialog:

- Sie können die Liste in einer CSV Datei exportieren. (Die gleiche Funktion finden Sie auch im Menü Project / Export)
- Sie können die Kennfeldliste anhand von Texten nach einem speziellen Kennfeld durchsuchen
- Sie können hiermit einzelne Spalten ein oder ausblenden (Hinweis: Die Spalte Id ist hauptsächlich dann nützlich wenn Sie Damos oder A2L Kennfelder importieren.)
- Sie können Kennfelder anhand ihrer Bittiefe zeigen / verstecken. Sie können einen konkrete Bittiefe angeben oder WinOLS anweisen nur Kennfelder zu zeigen die die gleiche Bittiefe haben wie der Hexdump im Augenblick.

### **Liste:**

Eine fettgedruckte Zeile symbolisiert ein geöffnetes Fenster. Die Textfarbe symbolisiert (analog zu Kennfeld und Stützstelle) ob es in diesem Fenster eine Änderung zum Original gibt oder nicht. Die einzelnen Fenster können durch ein Kontextmenü (Rechter Mausklick) geöffnet, geschlossen, gelöscht und dupliziert werden. Mit einem Doppelklick können Fenster geöffnet / geschlossen werden.

Mit Hilfe des Kontextmenüs können Sie Kennfelder aus der Liste ausblenden. Dies ist nützlich wenn Sie sehr viele Kennfelder haben. Versteckte Fenster werden normalerweise nicht in der Liste angezeigt. Wenn Sie das Icon beim Projekt anklicken oder ein Projekt in der Liste rechtsklicken, dann können Sie konfigurieren ob Kennfelder angezeigt werden sollen obwohl sie ausgeblendet sind. Kennfelder die in der Liste erscheinen obwohl sie ausgeblendet sind erkennen Sie an der verblassten Farbe. (Sie können die Strategie zum Verstecken hier einstellen: Sonstiges > Konfiguration > Sonstiges > Bearbeiten)


### **Spezialclicks für die Liste:**

- Durch einen Klick in die erste Spalte kann eine Flagge zur Markierung gesetzt werden. Sie dient nur Ihrer Übersicht.
- Klicken Sie in der Projektzeile auf das Falten-Icon um das Projekt auf eine Zeile zu reduzieren. Klicken Sie auf das X-Icon um das Projekt zu schließen.
- Klicken+Halten Sie eine Projektzeile und ziehen Sie sie in ein Explorer oder Outlook Fenster zum Exportieren.
- Klicken+Halten Sie eine Projektzeile und ziehen Sie sie auf eine andere Projektzeile um die Projekte zu koppeln.
- Rechtsklicken Sie die Kopfzeile der Tabelle um die Spalten auszuwählen.

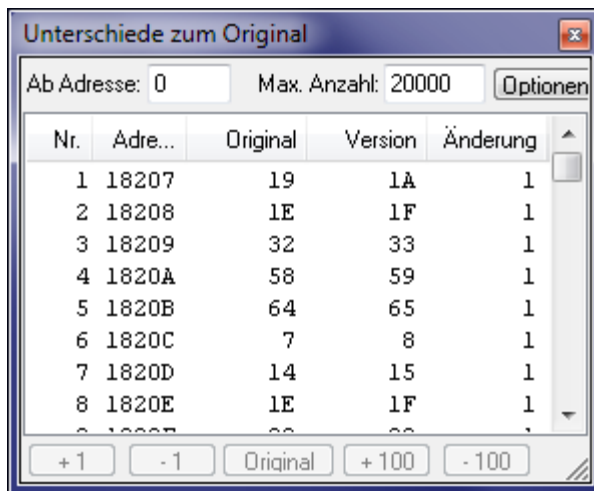
### Modal + Docking:

Der Dialog ist nicht modal, d.h. dahinter liegende Fenster können angeklickt werden obwohl das Fenster noch geöffnet ist. Die Größe des Dialoges kann verändert werden. Das Fenster kann durch einen Doppelklick auf die Überschrift gedockt bzw. losgelöst werden. Dieser Dialog ist (wenn er nicht angedockt ist) ein 'fliegender' Dialog. Alle fliegenden Dialoge können mit der Tab-Taste ein- und ausgeschaltet werden.

### Abkürzungen:

Symbolleiste:   
Tastatur: Strg+K

## 11.2 Der Dialog Unterschiede zum Original (Menü Fenster)



Nr.	Adre...	Original	Version	Änderung
1	18207	19	1A	1
2	18208	1E	1F	1
3	18209	32	33	1
4	1820A	58	59	1
5	1820B	64	65	1
6	1820C	7	8	1
7	1820D	14	15	1
8	1820E	1E	1F	1

Dieser Dialog zeigt eine Übersicht über alle Veränderungen (bis zu 2000) vom Original zur aktuellen Version des Fensters. Die im Dialog vorhandenen Buttons bieten Möglichkeiten zur Navigation innerhalb der Liste.

### Synchronisierung:

WinOLS versucht dieses Fenster mit dem Hexdump oder Kennfeld synchron zu halten. Wenn Sie im Hexdump oder Kennfeld die Cursorposition ändern, wird das Unterschiede Fenster den entsprechenden Eintrag zeigen. Wenn Sie im

Unterschiede Fenster den Cursor setzen oder Einträge selektieren werden Cursorposition und / oder Selektion auf das Hexdump oder Kennfeld Fenster übertragen.

### Spalten:

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Tabellenkopf um ein Menü zu erhalten. Sie können hier die Spalten abschalten oder zusätzliche Spalten anschalten.

Die Größe des Dialoges kann verändert werden und er kann an das Hauptfenster andockt werden. Der Dialog ist nicht modal, d.h. dahinter liegende Fenster können angeklickt werden obwohl das Fenster noch geöffnet ist. Dieser Dialog ist ein 'fliegender' Dialog. Alle fliegenden Dialoge können mit der Tab-Taste ein- und ausgeschaltet werden.

### Trick:

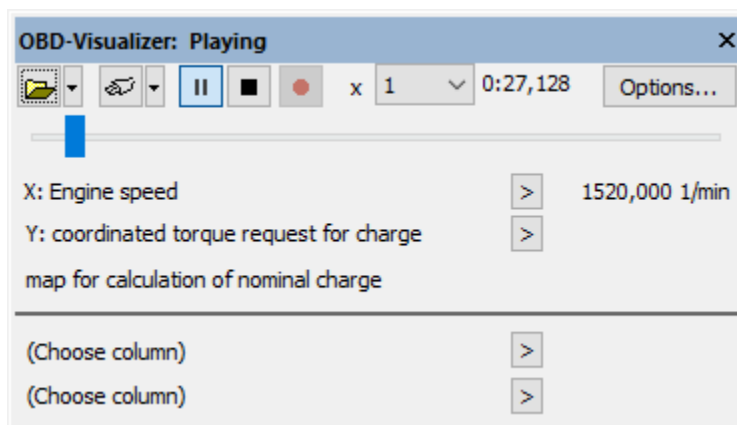
Sie können durch die Unterschiede scrollen indem Sie im Hexdump in den Scrollbar klicken+ziehen und dabei Shift halten.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: Strg+U

## 11.3 Der Dialog Visualizer (Menü Fenster)



Der Visualizer zeigt OBD-Werte im WinOLS an. Wahlweise live oder aus einer aufgezeichneten Session. Im Unterschied zum Simulator basieren diese nicht auf Speicherzugriffen, sondern den echten Werten. Die Werte können sowohl direkt hier im Fenster als Zahlen angezeigt werden, als auch grafisch in Kennfeld-Fenster (erfordert Zuordnung, siehe unten). Im Gegensatz zu WinUCM, kann WinOLS nicht den Fehlerspeicher auslesen.

### Schnellstart:

1. UCM100 mit PC und Fahrzeug verbinden.

2. Verbindungen-Button (Stecker-Icon) drücken.
3. Ein Kennfeld öffnen und mit den oberen beiden ">-Buttons den Achsen die richtigen OBD-Datenquellen zuordnen.

**Öffnen-Buttons:**

Mit den ersten beiden Buttons können Sie eine zuvor aufgezeichnete Log-Datei öffnen. (Solche Dateien können z.B. mit WinOLS oder WinUCM erzeugt werden.) Mit dem zweiten Button (kleines Dreieck) können Sie Dateien abrufen die in Projekt/Version angehängt/verlinkt sind. Sie können alternativ Dateien auch per Drag+Drop in diesen Dialog ziehen.

**Verbindungen-Buttons:**

Mit den nächsten 2 Buttons können Sie den Visualizer mit der UCM100 Hardware verbinden. Der erste Button macht das automatisch, der kleinere Dreiecks-Buttons erlaubt Ihnen die Auswahl des verwendeten Protokolls.

**Abspiel-Buttons:**

Mit dem nächsten 3 Buttons können Sie die Aufnahme starten/pausieren, stoppen, oder aufzeichnen (nur wenn eine Verbindung aktiv ist).

**Zeit-Elemente:**

Im letzten Block können Sie (bei aufgezeichneten Sessions) die Abspielgeschwindigkeit wählen und sehen den aktuellen Zeitpunkt. Mit dem Slider darunter können Sie (bei aufgezeichneten Sessions) die aktuelle Position wählen.

**Optionen:**

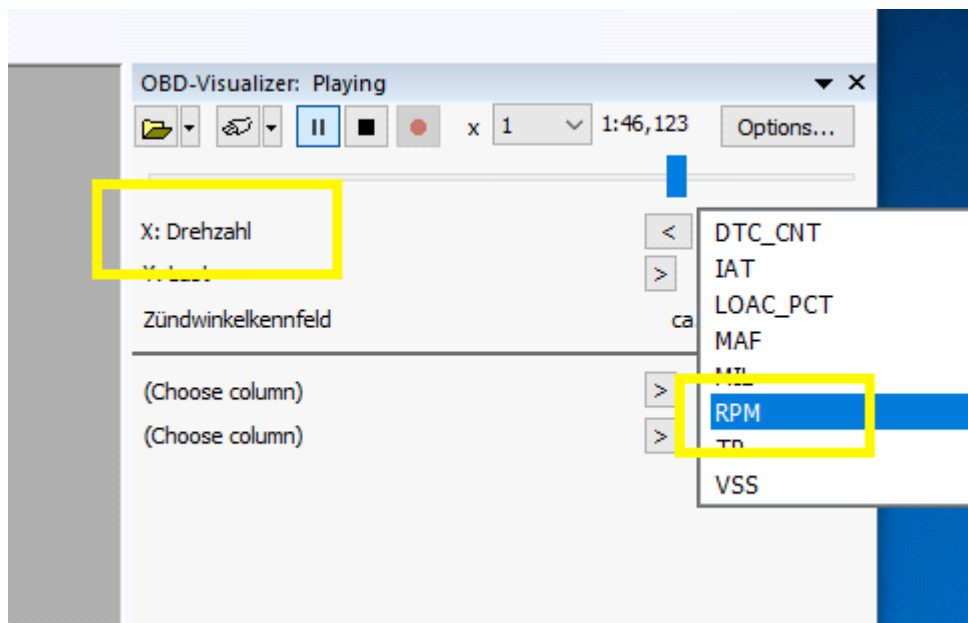
Mit dem Zahnrad-Button können verschiedene Optionen und Sonderbefehle erreicht werden.

**Daten-Zeilen:**

Die ersten 2 Zeilen unter dem Slider zeigen die aktuellen Werte für die Achsen des aktuellen Kennfeld-Fenster. Wenn für beide Achsen Werte vorliegen, wird ein Schätzwert (linear interpoliert) für das Ergebnis in der dritten Zeile angezeigt. Unterhalb der Linie können Sie 2 beliebige andere Parameter anzeigen lassen. Diese sind unabhängig vom aktuellen Kennfeld.

**Zuordnung: ">"**

Zur Darstellung müssen die Quelldaten-Kanäle den richtigen Achsen zugeordnet werden. Klicken Sie dazu auf ">" um den richtigen Kanal einfach auszuwählen.



### Graphen

Jede Zuordnungs-Zeile beginnt mit dem Graph-Button. Er bestimmt ob diese Datenquelle unten in einem Graphen dargestellt wird. Über den Optionen-Button können Sie bestimmen ob es einen oder mehrere Graphen gibt.

### Hinweis zur Datenqualität der Aufnahme:

Zur Vereinfachung erfolgt die Aufzeichnung im Tabellenformat. Dies ist nur eine Näherung und spiegelt nicht die exakten Realität wieder, da aus Performance-Gründe nicht immer alle Werte aktuell abgefragt werden können. Insbesondere bei langsamen Protokollen, bei vielen Werten und bei Werten die aktuell nicht auf dem Bildschirm sind, wird die Abfrage teils deutlich verzögert.

### Trick:

Sie können die Größe des Dialogs ändern (z.B. auf die obersten 2 Zeilen reduzieren) und dann unterhalb der KF-Liste andocken.

### Abkürzungen:

Symbolleiste:

Tastatur:

### 11.3.1 Visualizer Logfiles

Anstelle von Live-Daten können Sie auch zuvor aufgezeichnete Daten im Visualizer öffnen und abspielen. Verwenden Sie dazu den Öffnen button im Visualizer oder ziehen Sie die Datei ins Visualizer Fenster.

Folgende Dateiformate werden unterstützt:

- .ObdVisualizer
- .csv



Sofern die Dateien nicht von WinOLS / WinUCM erzeugt wurden, benötigen Sie OLS1018 um sie zu öffnen.

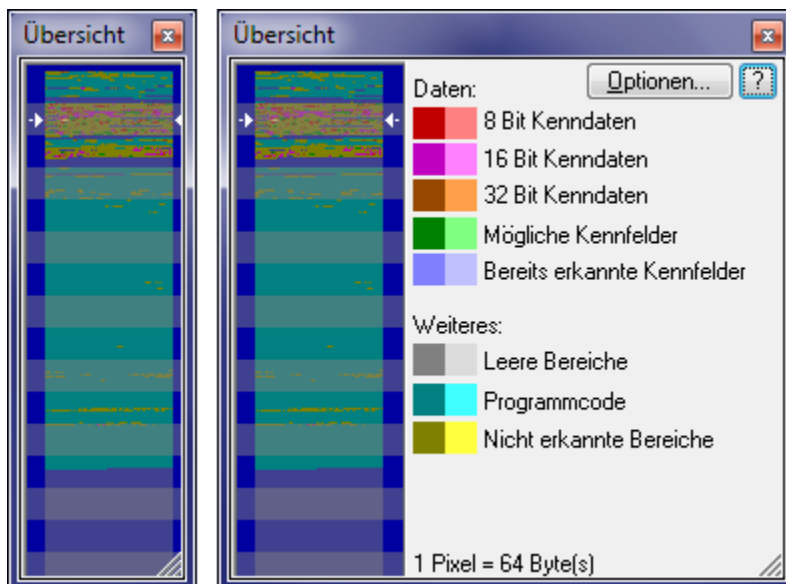
Die Dateien müssen folgende Anforderungen erfüllen:

- Die Spaltennamen müssen innerhalb der ersten 4 Zeilen stehen
- Optional werden zusätzliche Zeilen mit längerer Beschreibung und/oder Einheiten unterstützt.
- Es muss eine Spalte namens "Time" geben
- Alle Werte aller Spalten (auch "Time") müssen als int oder float Zahlen angegeben werden (Nicht: "23:59:59")

Beispiel für eine CSV-Datei:

```
Time;nmot_w;ps_w
0;1511;64.953
1;1510;6.503
2;1507.5;650
```

## 11.4 Der Dialog Übersicht (Menü Fenster)



Dieser Dialog zeigt eine Übersicht des Projektes an und klassifiziert dazu die einzelnen Bereiche nach ihren vermutlichen Funktionen. Die dazu erforderliche Analyse kann einige Sekunden dauern und findet im Hintergrund statt.

Wird der Cursor über die Grafik bewegt, so wird der aktuelle Pixel unter dem Cursor in der Legende rechts markiert. Ein Klick in die Grafik verschiebt die Ansicht des aktuellen Fensters. Ein Doppelklick in der Grafik veranlasst WinOLS die in der Grafik dargestellten Informationen neu zu berechnen.

Wahlweise können entweder Unterschiede zwischen Original und Version oder Simulatorzugriffe hell markiert werden. Um zu wählen, was durch helle Pixel gezeigt werden soll, klicken Sie dazu auf 'Optionen'. (Evtl. müssen Sie dazu den Dialog breiter machen.) Wenn Sie Simulatorzugriffe anzeigen lassen wollen, müssen Sie vorher den Simulator geladen haben. Außerdem müssen Sie einmalig die dafür notwendigen Daten mit dem entsprechenden Menüpunkt aus dem 'Optionen' Menü einlesen.

Die Breite des Dialoges kann verändert werden um Platz auf dem Bildschirm zu sparen. Sie können die Höhe auf das doppelte des Standardwertes einstellen um mehr zu sehen.

Dieser Dialog ist ein 'fliegender' Dialog. Alle fliegenden Dialoge können mit der Tab-Taste ein- und ausgeschaltet werden.

#### **Im Scrollbar:**

Die Übersichtsinformationen werden standardmäßig auch im Scrollbar des Hexdumps angezeigt. Dort finden sich dann noch weitere Informationen:

- Weißer Punkt links => Unterschied zwischen Original und Version
- Gelbes Dreieck rechts => Position eines Suchergebnisses
- Gelbe, gepunktete Linie rechts => Markierung
- Durchgezogene Linie rechts => Kommentar (In der Rahmenfarbe des Kommentars)

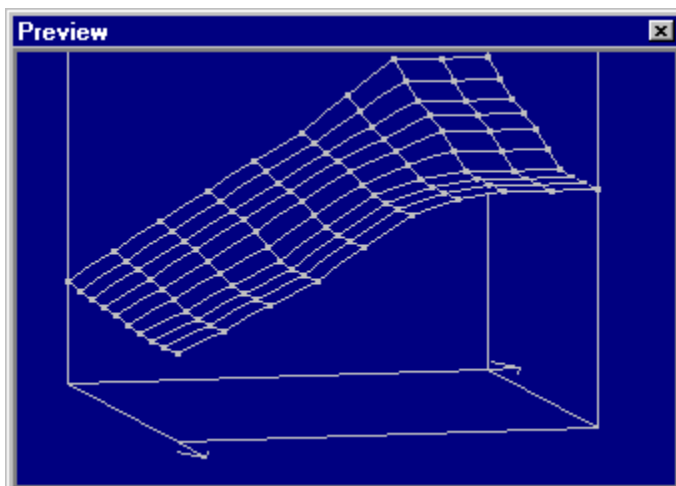
Ein Klick (ggf. Klicken+Ziehen) in den Farbbereich springt zu dieser Adresse. Wenn Sie dabei Shift gedrückt halten, springt WinOLS zur nächsten Änderungen in dieser Gegend.

#### **Abkürzungen:**

Symbolleiste: 

Tastatur: o

## **11.5 Der Dialog Preview (Menü Fenster)**



Dieser Dialog zeigt eine 3d-Vorschau der Daten mit den Sie im Augenblick arbeiten. Der Preview wird in folgenden Situationen angezeigt.

- Wenn Sie eine rechteckige, fortlaufende Selektion erzeugen
- Wenn Sie ein Kennfeld in der Kennfeldauswahlliste wählen
- Wenn Sie ein Kennfeld im Text oder 2d Modus bearbeiten.

Der Dialog ist nicht modal, d.h. dahinter liegende Fenster können angeklickt werden obwohl das Fenster noch geöffnet ist.

Die Größe des Dialoges kann verändert werden. Sie können mit der Maus die Perspektive und den Ansichtswinkel verändern indem Sie die Bodenecken des Kubus ziehen.

Die Größe des Dialoges kann verändert werden und er kann an das Hauptfenster andockt werden. Der Dialog ist nicht modal, d.h. dahinter liegende Fenster können angeklickt werden obwohl das Fenster noch geöffnet ist. Dieser Dialog ist ein 'fliegender' Dialog. Alle fliegenden Dialoge können mit der Tab-Taste ein- und ausgeschaltet werden.

#### Abkürzungen:

Symbolleiste: 

Tastatur: P

## 11.6 Der Dialog Kennfelddatenbank - Grundlagen

**Diese Funktion erfordert WinOLS 5.00**

**▶ Video: Kennfelddatenbank**

Die Kennfelddatenbank erlaubt es Kennfelder anhand ihres Aussehens zu erkennen und zu beschriften. Die Regeln werden angewendet sobald ein Kennfeld automatisch erkannt oder manuell eingetragen wird. Man kann dies unter F12 > Debug abschalten.

#### Begriffe:

- Eine Kennfelddatenbank entspricht einer \*.mapdb Datei.
- Eine Kennfelddatenbank enthält 1 oder mehr Regelgruppen.
- Jede Regelgruppe enthält übergeordnete Bedingungen (z.B. Stg-Hersteller). Treffen sie zu, dann können die enthaltenen Regeln ausgewertet werden
- Eine Regelgruppe enthält 1 oder mehr Regeln. Jede Regel ist genau einer Regelgruppe zugeordnet.
- Eine Regel enthält 1 oder mehr Bedingungen (Ifs) und genau 1 Ergebnis (Then)
- Die Bedingungen (Ifs) können in nummerierte Gruppen unterteilt werden. Damit

die Regel zutrifft, muss aus jeder Gruppe mindestens eine Bedingung zutreffen.

- Trifft die Regel zu, dann wird das Ergebnis (Then) auf die Kennfeld-Eigenschaften angewendet.

### **Echtzeit-Preview:**

Zum Debuggen werden die Regeln live getestet (aber nicht angewendet). Das Ergebnis sieht man als Farbe in mehreren Bereichen. Rot = die Regel trifft nicht zu.

Aktiviert man ein Kennfeld-Fenster, dann werden die Regeln ab jetzt dafür getestet. Auch ein Klick in die Preview-Kennfeld-Liste oder auf den Text "Aktuelles Kennfeld" im Preview-Fenster ändert diesen Test-Fokus.

Normalerweise listet das Preview-Fenster alle Kennfelder auf die die Regel zutrifft. Verwendet man aber die Suchzeile, dann werden alle Kennfelder gelistet die dem Suchstring entsprechen und diese rot/grün angezeigt.

### **Schritt-für-Schritt Beispiel:**

- Öffnen Sie ein Projekt und tragen Sie das Kennfeld ein. Mit Name, Faktor, Offset. Gibt es das Kennfeld mehrfach, bitte alle als Kennfeld eintragen.
- Fenster > Kennfelddatenbank
- Hinzufügen > Regelgruppe; Falls das Kennfeld nur bei bestimmten Steuergeräten gesucht werden soll, können Sie hier die Suchbedingungen eintragen. OK.
- Regelgruppe anklicken
- Hinzufügen > Regel
- Preview: Tragen Sie den Namen als Suchbedingung ein.
- Preview: Selektieren Sie alle Kennfelder in der Liste die als Quelle funktionieren sollen
- Eckwerte: Klicken Sie auf den Hyperlink "Erzeugen aus Preview-Selektion". Die Suchbedingungen werden jetzt automatisch ermittelt. Auch Name, Faktor und Offset werden übernommen

Die Regel ist fertig. Sie wird bei der Kennfeld-Suche ab jetzt automatisch angewendet. Mit den Buttons im Preview-Bereich können Sie sie nachträglich anwenden.

### **Tricks:**

- Die einzelnen Bereiche des (sehr breiten) Regel-Fensters können kollabiert werden. Dazu reicht ein Rechtsklick in den Fenster-Titel über den gewünschten Bereich. Genauso können sie auch wieder hergestellt werden. (Auch das rote X ist rechtsklickbar.)
- Es ist einfacher wenn das gesuchte Kennfeld bereits mit dem Namen im Projekt definiert ist
- Verwenden Sie die Suchfunktion in der Preview-Liste um für alle interessanten Kennfelder angezeigt zu bekommen, ob die Regel auf sie zutrifft
- Um feststellen warum eine Regel nicht zutrifft, aktivieren Sie das betroffene Kennfeld. Entweder in der Preview-Liste oder indem Sie das Kennfeld einfach öffnen.

- Sie können .mapdb-Dateien an andere WinOLS-Nutzer weitergeben. Bearbeiten Sie die MapDB-Eigenschaften um die Rechte einzuschränken.

**Mehr Infos:**

- Regel-Liste
- Regel-Details
- Preview
- Bedingungen
- Bedingung: Eckwerte
- Bedingung: Suchtexte
- Ergebnis

### 11.6.1 Kennfelddatenbank - Regelliste

**Diese Funktion erfordert WinOLS 5.00**

**Bereich: Datenbanken**

In der ComboBox am oberen Rand kann die Datenbank ausgewählt werden, die derzeit bearbeitet wird. Hier kann man auch neue Datenbanken erzeugen, die Eigenschaften (Rechte) der aktiven Datenbank bearbeiten oder Datenbanken löschen.

Datenbanken müssen im WinOLS Konfigurationsverzeichnis (oder einem Unterverzeichnis) liegen, damit WinOLS sie automatisch findet.

**Bereich: Regeln**

In der Liste sehen Sie die Regelgruppen und die darin enthaltenen Regeln. Nur wenn die Bedingungen einer Regelgruppe erfüllt sind, werden die enthaltenen Regeln ausgeführt. (Andernfalls zeigt die Liste sie blass an.)

**Mehr Infos:**

- Grundlagen

### 11.6.2 Kennfelddatenbank - Regel

**Diese Funktion erfordert WinOLS 5.00**

Der Regeldialog ist sehr umfangreich und enthält diverse Bereiche.

Die einzelnen Bereiche des Fensters können kollabiert werden. Dazu reicht ein Klick auf den Button links oben (oder einfach auf die Überschrift).

**Bereiche:**

- Preview
- Bedingungen

- Bedingung: Eckwerte
- Bedingung: Suchtexte
- Dann

**Mehr Infos:**

- Grundlagen

**11.6.2.1 Kennfelddatenbank - Preview**

**Diese Funktion erfordert WinOLS 5.00**

Der Preview-Dialog zeigt an, ob die aktuelle Regel paßt.

In der obersten Zeile sieht man, ob er für das aktuelle KF-Fenster paßt.

In der Liste darunter sieht man alle anderen Kennfelder:

- Wenn kein Suchbegriff eingegeben wurde, sieht man hier alle passenden Kennfelder des aktiven Projektes.
- Wenn ein Suchbegriff eingegeben wurde, sieht man hier alle Kennfelder (optional aller Projekte) auf die der Suchbegriff paßt. Sie werden rot oder grün dargestellt, je nachdem ob Sie die Bedingungen der Regel erfüllen.

Man kann wählen ob man registrierte und/oder potenzielle Kennfelder sehen möchte und ob die Liste automatisch oder manuell aktualisiert werden soll.

**Wichtig:**

Für diesen Dialog wird die komplette aktuelle Regel ausgewertet. Also nicht nur die aktive Bedingung.

**Preview an anderen Stellen:**

Auch die Regelliste und die Liste der Bedingungen und der Bedingungsdialog zeigen einen farbigen Preview. Standardmäßig für das aktuellen Kennfeld. Klickt man beim Preview jedoch in der Liste (oder oben auf den Text 'aktuelles Kennfeld'), dann bezieht sich der Preview an den anderen Stellen ab jetzt darauf.

**11.6.2.2 Kennfelddatenbank - Bedingungen**

**Diese Funktion erfordert WinOLS 5.00**

Eine Regel der Kennfelddatenbank enthält eine oder mehr Bedingungen. Die sind in dieser Liste zu finden. Klicken Sie einen Eintrag an, dann erscheinen die Details der Bedingung rechts davon im Bereich Eckwerte oder Suchtext.

**Gruppen:**

Die Bedingungen können in Gruppen eigenordnet werden. Insgesamt muss aus

jeder Gruppe mindestens eine Regel zutreffen. Innerhalb einer Gruppe gibt es also eine "oder" Bedingung, die Gruppen sind über eine "und" Bedingung verknüpft. So kann man z.B. festlegen (durch 2 Regeln in 1 Gruppe), dass ein KF genau 8x12 oder 10x14 sein muss.

**Preview:**

In diesem Bereich wird live angezeigt ob eine Bedingung zutrifft. Normalerweise wird dafür das aktuelle KF-Fenster verwendet. Klickt man jedoch im Preview-Bereich in die Liste, dann wird das angeklickte Kennfeld verwendet.

## 11.6.2.2.1 Kennfelddatenbank - Eckwerte

**Diese Funktion erfordert WinOLS 5.00**

In diesem Dialog gibt es diverse numerische Parameter die für ein Kennfeld abgefragt werden. Alle müssen zutreffen, damit die Regel zutrifft. Leere Felder / Checkboxen mit schwarzem Kasten werden ignoriert.

**Größe:**

Hier kann die minimale / maximale Größe festgelegt werden.

**Kennfeldwerte:**

Hier kann definiert werden die groß/klein der größte/kleinste Wert des Kennfeldes maximal sein darf.

**Achsenwerte:**

Hier kann definiert werden die groß/klein der erste/letzte Wert jeder Achse maximal sein darf.

**Extremwerte:**

Hier kann definiert werden an welcher Stelle der große/kleinste Wert des Kennfeldes stehen darf. Durch die jeweils 9 Checkboxen kann man definieren ob dieser in einer der 4 Ecken, einer der 4 Kanten oder im inneren Bereich liegen darf (oder nicht liegen darf).

**Erzeugen aus:**

Man kann die Werte für diesen Dialog automatisch ausfüllen lassen. WinOLS sucht dann automatisch Werte die so gerade passen. Wahlweise für das aktuelle Kennfeld-Fenster, für die Preview-Liste oder für die Selektion in der Preview-Liste. Außerdem kann man hier alle Werte pauschal erweitern.

**Preview:**

In diesem Bereich wird live angezeigt ob eine Bedingung zutrifft. Normalerweise wird dafür das aktuelle KF-Fenster verwendet. Klickt man jedoch im Preview-Bereich in die Liste, dann wird das angeklickte Kennfeld verwendet.

**Wichtig!**

Faktor / Offset der aus der Seite "Dann" werden bei der Berechnung der Achsen-/Extremwerte verwendet. Daher ist es besser, sie zuerst einzustellen.

11.6.2.2.2 Kennfelddatenbank - Eckwerte - Erzeugen

**Diese Funktion erfordert WinOLS 5.00**

**Wichtig!**

**Dies ist ein Werkzeug für fortgeschrittene Benutzer, kein automatischer Assistent.**

**Es reicht nicht auf "Erstellen" zu klicken. Man muss jede Regel verstehen und prüfen.**

Die Erstellen-Links können eine passende Regel erstellen aus:

- dem aktuellen Kennfeld
- allen Kennfeldern im Vorschaufenster
- allen ausgewählten Kennfeldern im Vorschaufenster

**Generell:**

Je mehr Kennfelder Sie auswählen, desto unspezifischer (=schlechter) wird die resultierende Regel sein.

**So geht es:**

- Versuchen Sie, Kennfelder zu finden, die sich sehr ähnlich sind. Nicht nur nach dem Namen, sondern auch nach Größe + Inhalt. Markieren Sie diese und verwenden Sie den Link Aus Selektion erzeugen.
- Wenn Sie verschiedene Cluster von Kennfeldern haben (mit gleichem Namen, gleicher Beschreibung usw.), verwenden Sie einen Eintrag pro Cluster in der Bedingungsliste.  
(Cluster bedeutet, dass einige sich sehr ähnlich sind; Und andere sich ebenfalls sehr ähnlich sind, aber anders als der erste Cluster)
- Testen Sie die Regel: Verwenden Sie den Vorschaudialog, um zu testen, ob Ihre Regel auf Kennfelder passt, auf die sie nicht passen sollte.

11.6.2.2.3 Kennfelddatenbank - Suchtext

**Diese Funktion erfordert WinOLS 5.00**

Diese Bedingung trifft zu, wenn alle hier eingegebenen Texte (bzw. Hex-Byte-Sequenzen) im Hexdump gefunden wurden. Leere Felder werden ignoriert.

**Preview:**

In diesem Bereich wird live angezeigt ob eine Bedingung zutrifft. Normalerweise wird dafür das aktuelle KF-Fenster verwendet. Klickt man jedoch im Preview-Bereich in



die Liste, dann wird das angeklickte Kennfeld verwendet.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

### 11.6.3 Kennfelddatenbank - Dann

**Diese Funktion erfordert WinOLS 5.00**

Trifft eine Regel zu, dann kann sie angewendet werden. Hier stehen die Werte dazu.

## 11.7 Der Dialog Lua (Menü Fenster)

Dieses Kommando zeigt eine Liste der im gewählten Ordner verfügbaren LUA-Skripte.

Falls Sie beim Ausführen die Shift-Taste gedrückt halten, erscheint der Dialog nicht und es wird das zuletzt verwendete LUA-Skript ausgeführt.

Mit dem "Debug" Button können Sie das Skript im Lua Debugger starten.

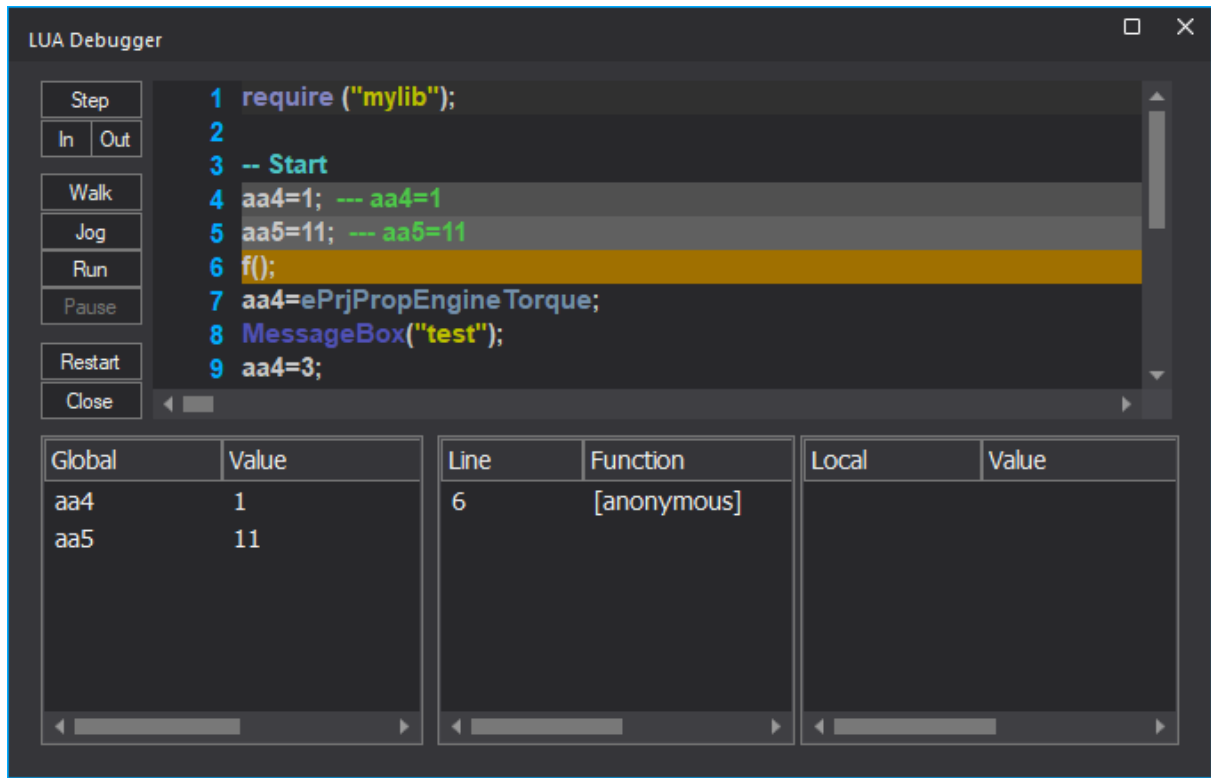
Mit dem "Verschlüsseln" Button können Sie aus Skript-Dateien neue, verschlüsselte luax-Dateien erzeugen lassen.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: Strg+F9 / Strg+Shift+F9

### 11.7.1 Der Dialog Lua Debugger (Menü Fenster)



Der Lua Debugger erlaubt es Ihnen Lua-Skript Schritt für Schritt auszuführen und die Inhalte der Variablen zu betrachten. Sie erreichen diese Funktion über den Dialog "Letztes LUA-Skript erneut ausführen" (erfordert einen konfigurierten LUA Pfad).

#### Step/In/Out:

Tastatur: F10/F11/Shift-F11

Führt einen einzelnen Programmschritt aus. Die 3 Buttons unterscheiden sich in ihrem Verhalten bei LUA Unterfunktionen. Während "Step" die Funktion komplett ausführt und erst danach wieder anhält, lässt StepIn einen auch die Unterfunktion einzeln durchgehen. Mit StepOut kann man den Code solange weiter ausführen lassen, bis die aktuelle Funktion beendet wird.

#### Walk/Jog:

Diese Funktionen wirken so als würden Sie immer wieder StepIn (F11) verwenden. Während Walk zwischen immer 500ms Pause macht, arbeitet Jog so schnell wie es geht. Beide Funktionen werden durch einen Breakpoint oder durch den Button Pause beendet.

#### Run:

Tastatur: F5

Führt das Skript ohne Debugger-Interaktion aus bis ein Breakpoint erreicht wird oder Pause geklickt wird.

**Pause:**

Unterbricht das aktuelle Skript, beim nächsten LUA Befehl

**Restart:**

Unterbricht das aktuelle Skript, beim nächsten LUA Befehl und startet es neu.

**Close:**

Schließt den Debugger

**Zeilenfarben:**

Die gelbe Zeile ist die aktuelle. Die vorherigen Zeilen werden grau markiert.

**Breakpoints:**

Sie können Breakpoints durch einen Klick links von den Zeilennummern setzen/löschen. Breakpoints unterbrechen die Funktionen Walk/Jog/Run.

**Watches:**

Sie können globale/lokale Variablen in den Fenster links/rechts unten sehen. Außerdem können Sie Variablen per Maus-Tooltip abfragen und in den virtuellen Kommentaren einsehen, die n der Zeile beim Ausführen erscheinen.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -  
Tastatur: -

### 11.7.2 Das Kommando LUA-Script verschlüsseln (Menü Fenster)

Erzeugt eine verschlüsselte .luax Datei aus einer existierenden .lua Datei.

Wie bei .olsx-Dateien kann die Verschlüsselung an eine Lizenzkontonummer und/oder ein Kennwort gebunden werden. Mit der richtigen Berechtigung kann die .luax-Datei ausgeführt werden, aber sie kann nicht entschlüsselt werden.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste:-  
Tastatur: -

## 11.8 Der Dialog Kommandozeile

**Diese Funktion erfordert WinOLS 5.00**

Mit der Kommandozeile können Sie verschiedene Dinge durch Texteingabe erledigen.

Das Fenster bietet dabei mehrere Eingabezeilen die alle die gleiche Funktion haben. Die unteren Zeilen können gegen Veränderungen gesperrt werden um häufig

benutzte Kommandos bereitzuhalten. Falls sie nicht gebraucht werden, kann der Dialog soweit verkleinert werden, dass sie unsichtbar sind.

Mehrere Anweisungen können per ";" verknüpft werden.

### 1. Rechenoperationen auf die aktuelle Selektion (oder Cursorposition) anwenden:

+5  
+10%  
=20

### 2. Rechenoperationen verschoben / in anderen Fenstern anwenden:

**Diese Funktion erfordert WinOLS 5.58 + FeatureUpdate**

Diese Operationen nehmen die x/y Koordinate von Cursor, aktuelle Selektion oder Suchergebnis(sen) und ändern das aktuelle Fenster, den x oder y-Anteil bevor sie die Rechenoperation anwenden.

Beispiele:

*2; +1	2 kombinierte Kommandos: Die Zellen werden verdoppelt und 1 wird dazu addiert.
yaxis=1	Der Wert in der Y-Achse wird auf 1 gesetzt
map0.col1=4	Der Wert im gekoppelten Kennfeld 0 (gezählt von Links) in Spalte 1 wird auf 4 gesetzt.
myid.yaxis=4	Der Wert im gekoppelten Kennfeld mit dem Id myid in der Y-Achse wird auf 4 gesetzt
map[xy].col[zz]=4	Der Wert im gekoppelten Kennfeld mit xy im Namen in der Spalte mit zz im Text-Namen wird auf 4 gesetzt
col[+1]=4	Der Wert im Kennfeld 1 rechts vom Suchwert wird auf 4 gesetzt
map0.col1=4; map0.col2=5	Zwei Anweisungen

Achtung: Alle Indexes beginnen bei 0!

Achtung: Anders als beim Erweiterten Ersetzen in den Suchergebnissen ist kein "do" erforderlich, weil ja schon klar ist, dass es um eine Anweisung für die Kommandozeile geht!

### 3. Zu einer absoluten oder relativen Adresse springen:

:80000  
:+1000

### 4. Einen Adressbereich selektieren:

100..1FF

### 5. Ein Kennfeld anhand seines Ids suchen und öffnen:

AFI\_MULT\_MN

## 6. Kennfeldeigenschaften ändern, ähnlich wie mit `set_map_property` WinOLS-Skript-Befehlen:

Spalten=10

Feldwerte.Faktor=2; Feldwerte.Offset=10

## 7. Zu einem Kommentar springen:

Mein Kommentar Text

## 8. Ein ols-Projekt öffnen:

filename.ols

filename

## 9. Eine Datei importieren, die in einem der beiden Standardordner (sichtbar bei neuen, leeren Projekten) liegt:

filename.bin

filename.kp

## 10. LUA-Kommandos (erfordert OLS530)

```
lua:MessageBox("test");
```

## 11. Absolute Pfade

```
c:\meinOrdner\test.ols
```

```
c:\meinOrdner\test.bin
```

```
c:\meinOrdner\test.lua
```

Die Größe des Dialoges kann verändert werden und er kann an das Hauptfenster angedockt werden. Der Dialog ist nicht modal, d.h. dahinter liegende Fenster können angeklickt werden obwohl das Fenster noch geöffnet ist. Dieser Dialog ist ein 'fliegender' Dialog. Alle fliegenden Dialoge können mit der Tab-Taste ein- und ausgeschaltet werden.

## 12. Buttonnamen

Durch anhängen eines C-Stil Kommentars können Sie im gesperrten Modus (also nicht bei der obersten Eingabezeile) den Button größer machen und mit dem Kommentartext versehen.

```
+10% // MeinName
```

## Abkürzungen:

Symbolleiste:-

Tastatur: Strg+Enter

## 11.9 Der Befehl Fliegende Fenster zeigen / verstecken (Menü Fenster)

Dieser Dialog zeigt bzw. versteckt alle fliegenden Fenster. Dies sind Fenster, die über den normalen Fenstern schweben. Also der Unterschiede Dialog, das Preview Fenster und je nach Konfiguration auch die Kennfeldauswahl.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: Tab

**11.10 Der Befehl Neues Fenster (Menü Fenster)**

Verwenden Sie diesen Befehl, um ein Fenster zu öffnen, das denselben Inhalt wie das aktive Fenster hat. Sie können mehrere Dokumentfenster öffnen, was Ihnen ermöglicht, verschiedene Teile oder Ansichten eines Dokuments gleichzeitig anzeigen zu lassen. Falls Sie den Inhalt in einem der geöffneten Fenster ändern, werden die Änderungen von allen Fenstern übernommen, die dasselbe Dokument enthalten. Wenn Sie ein neues Fenster öffnen, wird es zum aktiven Fenster und wird über allen anderen geöffneten Fenstern angezeigt.

**11.11 Der Befehl Überlappend (Menü Fenster)**

Verwenden Sie diesen Befehl, um die geöffneten Fenster überlappend anzuordnen.

**11.12 Der Befehl Nebeneinander (Menü Fenster)**

Verwenden Sie diesen Befehl, um die geöffneten Fenster nebeneinander anzuordnen.

**11.13 Der Befehl Übereinander (Menü Fenster)**

Verwenden Sie diesen Befehl, um die geöffneten Fenster übereinander anzuordnen.

**11.14 Die Befehle 1, 2, ... (Menü Fenster)**

Am Ende des Menüs Fenster stellt WinOLS eine Liste der aktuell geöffneten Dokumentfenster dar. Vor dem Dokumentnamen des aktiven Fensters erscheint ein Häkchen. Wählen Sie ein Dokument aus der Liste, um sein Fenster zu aktivieren.

**Kapitel**

---

**XIII**

## 12 Befehle des Menüs ? (Hilfe)

Das Menü ? (Hilfe) enthält folgende Befehle, die Ihnen Unterstützung für diese Anwendung bereitstellen:

Hilfethemen	Zeigt Ihnen das Verzeichnis der Themen an, zu denen Hilfe verfügbar ist
Hilfethemen: Drag / Drop	Zeigt Hilfe über die Drag & Drop Unterstützung von WinOLS
Hilfethemen: Fliegende Dialoge	Listet und erklärt die fliegenden Dialoge
Hilfethemen: Kontextmenüs	Erklärt die Kontextmenüs von WinOLS
Hilfethemen: Mauscursor	Erklärt die verschiedenen Mauscursor
Hilfethemen: Selektionen	Erklärt wie man die Selektionsmethoden von WinOLS optimal verwendet
Hilfethemen: Tastaturkürzel	Zeigt eine Liste aller Tastaturkürzel (Hotkeys) an
Ein kleiner Tipp	Zeigt verschiedene (hier abschaltbare) Tipps zum aktuellen Kontext an
Tipp des Tages	Zeigt Informationen über kleine, aber nützliche Features
Homepage EVC	Startet die Homepage von EVC
Info über Plug-Ins	Zeigt, welche Plug-Ins installiert sind
Info über OLS	Zeigt die Versionsnummer dieser Anwendung an

### 12.1 Der Menüpunkt Hilfethemen (Menü ? (Hilfe))

Verwenden Sie diesen Befehl, um den Inhaltsbildschirm der Hilfe darstellen zu lassen. Von diesem Bildschirm aus können Sie zu Anweisungen springen, die Ihnen Schritt für Schritt die Verwendung von WinOLS zeigen, oder sich verschiedene Typen von Referenzinformationen anschauen.

Sobald Sie die Hilfe geöffnet haben, ist es immer möglich, die Schaltfläche Inhalt



anzuklicken, um zum Inhaltsbildschirm zurückzukehren.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: F1

## 12.2 Der Dialog Ein kleiner Tipp (Menü ?)

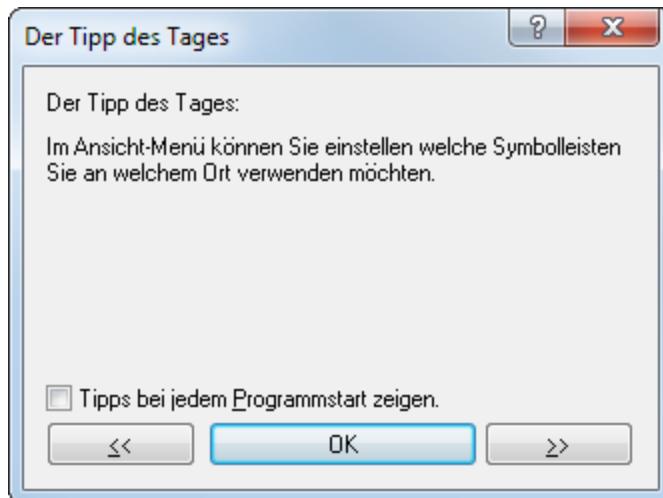
Dieser Dialog zeigt Tipps die sich auf den aktuellen Kontext oder die aktuelle Aktion beziehen. Sie können Sie auch betrachten indem Sie sie aus dem Menü auswählen.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 12.3 Der Dialog Tipp des Tages (Menü ?)



Dieser Dialog zeigt Hinweise und Tricks zur Bedienung von WinOLS beim Programmstart. Sie können diesen Dialog auch abschalten, wenn sie möchten.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 12.4 Der Befehl Hilfe verwenden (Menü Hilfe)



Verwenden Sie den Befehl Kontexthilfe, um Hilfe zu einem bestimmten Teil von WinOLS zu erhalten. Wenn Sie die Schaltfläche 'Kontexthilfe' aus der Symbolleiste auswählen, ändert sich der Mauszeiger zu einem Pfeil mit Fragezeichen. Klicken Sie dann mit der Maus irgendwo in das Fenster von WinOLS, zum Beispiel auf eine andere Schaltfläche in der Symbolleiste. Das dem angeklickten Element

entsprechende Hilfethema wird daraufhin angezeigt.

**Abkürzung:**

Tastatur: UMSCHALT+F1

## 12.5 Der Menüpunkt Homepage EVC (Menü ? (Hilfe))

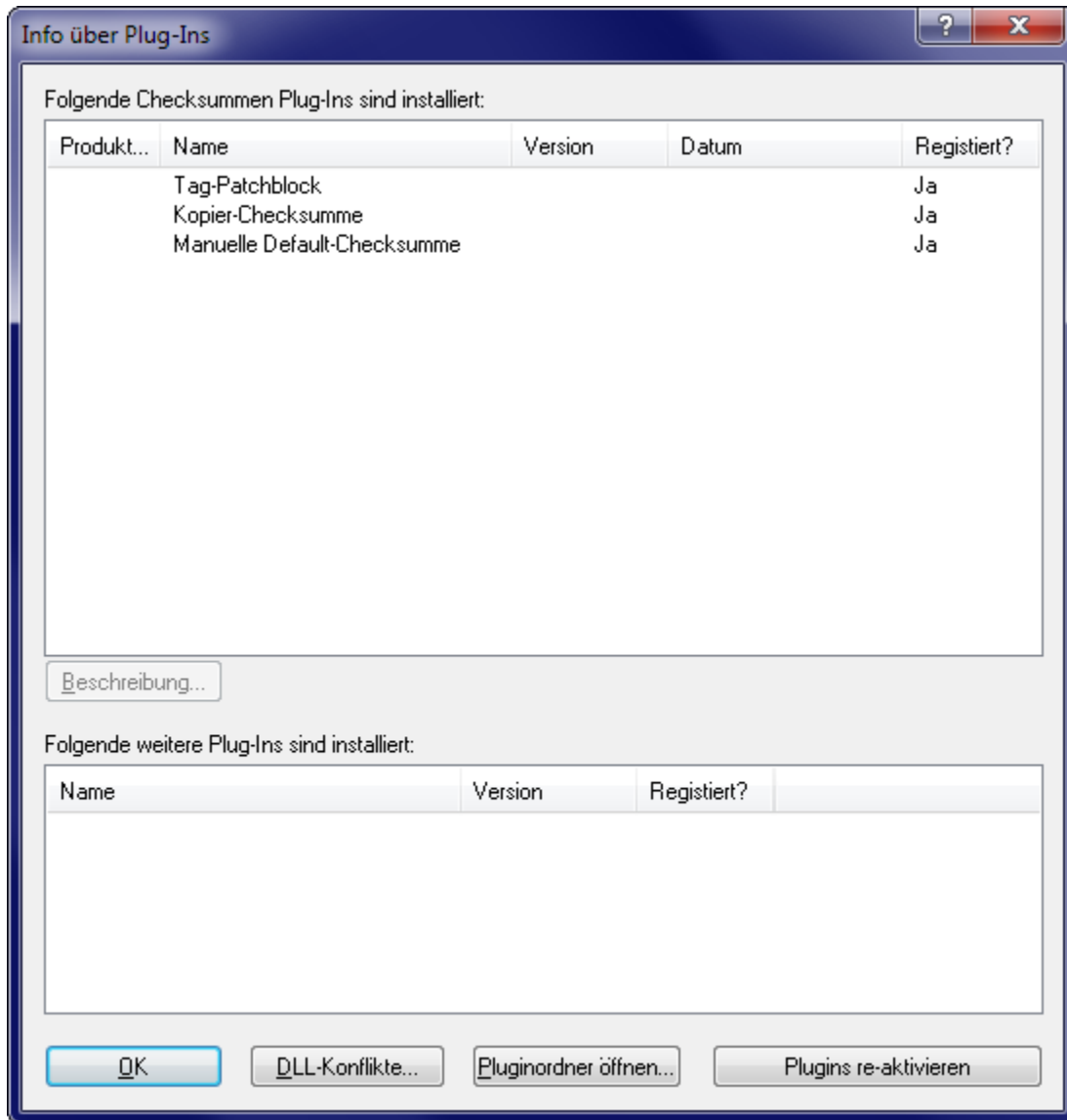
Verwenden Sie diesen Befehl, um die Homepage von EVC zu starten mit einem installierten Internet-Browser zu starten. Eine Verbindung zum Internet ist Voraussetzung.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 12.6 Der Dialog Info über Plug-Ins (Menü ?)



Dieser Dialog zeigt eine Liste aller installierten Plugins. Ist ein Plugins installiert, aber nicht registriert so ist zwar die Suchfunktion aktiviert, aber die Checksumme wird errechnet. Wenden Sie sich an EVC um Plugins zu erhalten.

Der Button DLL Konflikte ist nur verfügbar, wenn beim Programmstart Konflikte zwischen 2 oder mehr Plugins erfolgten.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 12.7 Der Dialog Info über WinOLS (Menü ?)



Dieser Dialog zeigt Versionsinformationen an.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: -

**Kapitel**

---

**XIII**

## 13 Beschreibung der weiteren Dialoge

Bitte wählen Sie ein Unterthema.

### 13.1 Das Dialogfeld Drucken

Die folgenden Optionen ermöglichen es Ihnen anzugeben, wie das Dokument gedruckt werden soll:

**Drucker:** Hier wird der aktive Drucker und Druckeranschluß angezeigt. Wählen Sie die Option "Einrichten", um den Drucker und den Druckeranschluß zu ändern.

**Einrichten:** Zeigt ein Dialogfeld Druckereinrichtung an, in dem Sie einen Drucker und einen Druckeranschluß wählen können.

**Druckbereich:** Geben Sie die Seiten an, die Sie ausdrucken wollen:

Alles            Druckt das gesamte Dokument

Markierung    Druckt den markierten Text

Seiten         Druckt den Seitenbereich, den Sie in den Feldern "Von" und "Bis" angeben

**Kopien:** Geben Sie an, wie viele Kopien vom oben eingestellten Seitenbereich gedruckt werden sollen.

**Kopien sortieren:** Druckt die Kopien in der Reihenfolge der Seitennummern, statt getrennt für jede Seite mehrere Kopien zu drucken.

**Druckqualität:** Wählt die Druckqualität aus. Im allgemeinen benötigt der Druckvorgang um so weniger Zeit, je niedriger die Druckqualität ist.

### 13.2 Das Dialogfeld Druckereinrichtung

Mit den folgenden Optionen können Sie den Drucker und seinen Anschluß festlegen:  
**Drucker:** Wählen Sie hier den Drucker aus, den Sie benutzen wollen. Wählen Sie entweder den "Standarddrucker", oder verwenden Sie die Option "Spezieller Drucker" und wählen dann einen der installierten Drucker aus dem Feld aus. Zum Installieren von Druckern und Einstellen von Druckeranschlüssen verwenden Sie die Systemsteuerung von Windows.

**Format:** Wählen Sie Hoch- oder Querformat.

**Papier/Größe:** Wählen Sie die Größe des Papiers, auf dem das Dokument gedruckt werden soll.

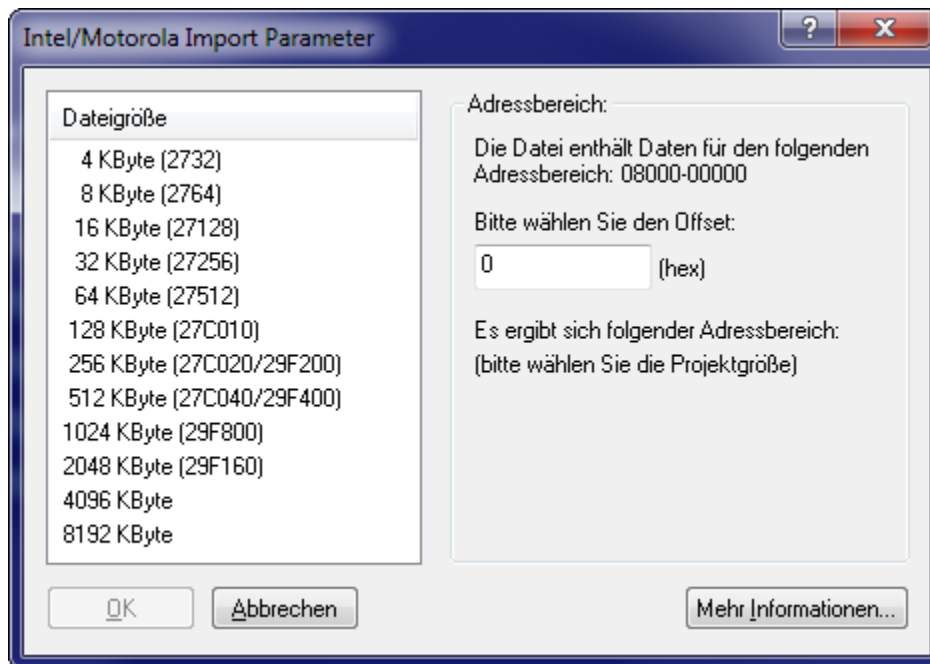
**Papier/Zufuhr:** Einige Drucker besitzen mehrere Schächte für verschiedene Arten der Papierzufuhr. Geben Sie hier den Schacht an.

**Optionen:** Zeigt ein Dialogfeld an, in dem Sie zusätzliche Auswahlmöglichkeiten

haben, die spezifisch für den von Ihnen ausgesuchten Drucker sind.

Netzwerk... Verwenden Sie diese Schaltfläche, um einem Laufwerksbuchstaben eine Verbindung zu einem Netzwerklaufwerk zuzuweisen.

### 13.3 Der Dialog Intel/Motorola Import Parameter



Wenn Sie eine Intel oder Motorola Datei importieren, dann sind evtl. zusätzliche Informationen für einen korrekten Import notwendig. Dies liegt daran, dass diese Dateiformate viele Datenblöcke enthalten können, die (laut Dateinhalt) an sehr verschiedenen Adressen liegen. In der Regel ist es sinnvoll diese als Elemente zu importieren und nicht diesen Dialog zu verwenden. (Dies kann durch eine Rückfrage bevor dieser Dialog gewählt wird entschieden werden.)

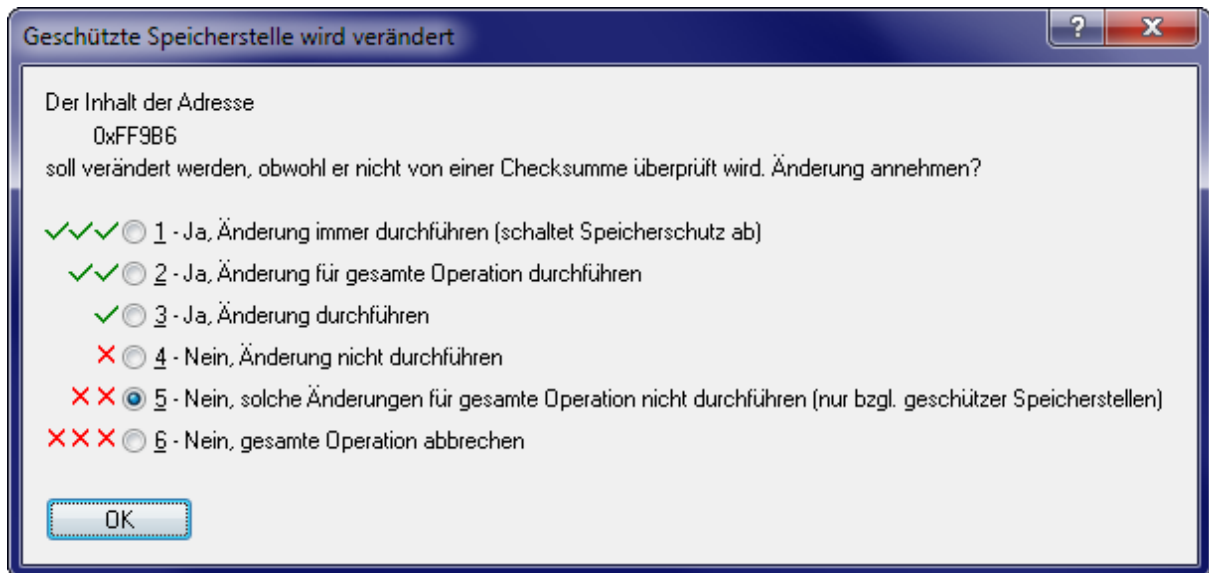
Wenn Sie keine Elemente verwenden möchten, können Sie die Daten mit diesem Dialog auch in einen großen Datenblock zwingen. Dies ist in der Praxis kein Problem, da die Datenblöcke der Datei meist genauso umgerechnet werden müssen. Sie müssen einzig entscheiden, für welche Projektgröße diese Umrechnung korrekt ist. Optional können Sie noch einen Offset, d.h. eine Verschiebung bestimmen. Je nach gewählter Projektgröße erscheint der Text 'Überlappende Bereiche gefunden' im Dialog. Dies passiert, wenn mehrere Datenblöcke der Datei durch das Mapping (was durch Offset und Projektgröße entsteht) auf die gleichen Adressen schreiben. Überlappende Bereiche sind ein Indiz dafür, dass die Projektgröße eventuell zu klein gewählt ist.

Drücken Sie den Button 'Mehr Informationen' um eine Liste aller Datenblöcke zu bekommen, die in dieser Datei sind.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

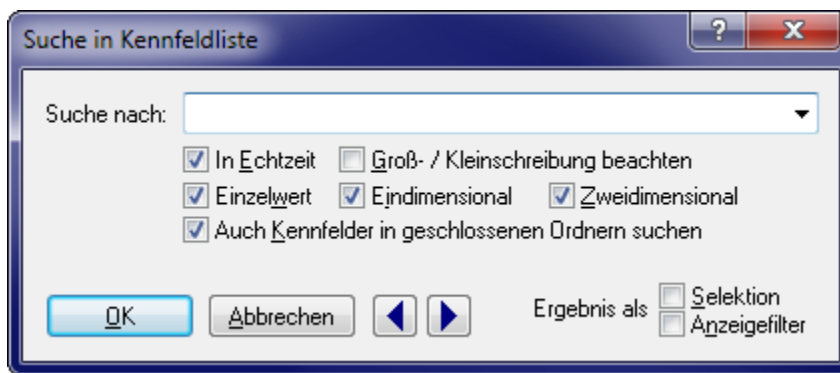
**13.4 Der Dialog Geschützte Speicherstelle wird verändert**

Dieser Dialog wird angezeigt, wenn Sie Daten verändern, die nicht durch eine Checksumme geprüft werden, während Sie die Option 'Speicherschutz' aktiviert haben. Der Dialog nimmt Ihre Entscheidung entgegen, wie mit dieser und mit zukünftigen Änderungen zu verfahren ist.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

**13.5 Der Dialog Suche in Kennfeldliste (Menü Kennfeldliste)**

Mit diesem Dialog können Sie die Kennfeldliste nach Texten oder Kennfeldarten



durchsuchen.

Ist die Option 'In Echtzeit suchen' aktiviert, dann läuft die Suche bereits während Daten eingegeben werden.

Ist die Option 'Auch Kennfelder in geschlossenen Ordnern suchen' aktiviert, dann findet WinOLS sogar Kennfelder derzeit nicht in der Liste gezeigt werden, weil sie in einem Ordner sind, der geschlossen ist. WinOLS wird dann den Ordner öffnen um das Kennfeld anzuzeigen.

Ist die Option 'Ergebnis als Selektion' aktiviert, dann werden alle Kennfelder selektiert, die den Suchkriterien entsprechen. Diese können dann weiter bearbeitet werden, z.B. ausgeblendet oder gelöscht. Die Option 'Ergebnis als Anzeigefilter' hingegen blendet alle Kennfelder aus die nicht den Suchkriterien entsprechen.

Mit den blauen Pfeiltasten können Sie zur nächsten bzw. vorherigen Fundstelle springen.

#### **Hinweis:**

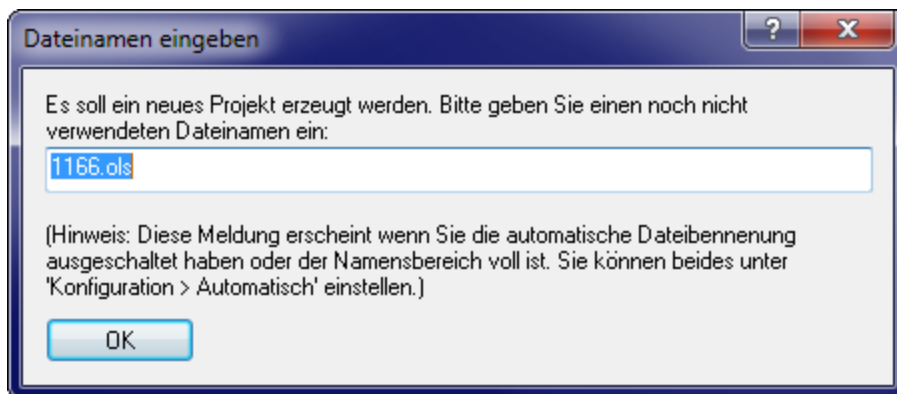
Die Abkürzung Strg+F startet diesen Dialog nur, wenn gerade die Kennfeldliste den Fokus hat. Falls ein Projektfenster den Fokus hat (= der Cursor dort blinkt) dann wird der Suchdialog für die Bytefolgen gestartet.

#### **Abkürzungen:**

Symbolleiste:-

Tastatur: Strg+F

### 13.6 Der Dialog Dateinamen eingeben



Dieser Dialog fragt Sie nach einem Dateinamen für ein neues Projekt. Meistens kann WinOLS neue Dateinamen automatisch erzeugen. Dieser Dialog erscheint nur dann, wenn Sie diese Automatik abgeschaltet haben oder der gegebene Namensraum voll ist (wenn also alle Dateinamen die aus dem Namensraum gebildet werden können schon verwendet werden.)

Beide Möglichkeiten können im Dialog Sonstiges > Konfiguration > Automatisch

geregelt werden. Mehr Informationen über Namensräumen finden Sie in der Hilfeseite zu dem Dialog.

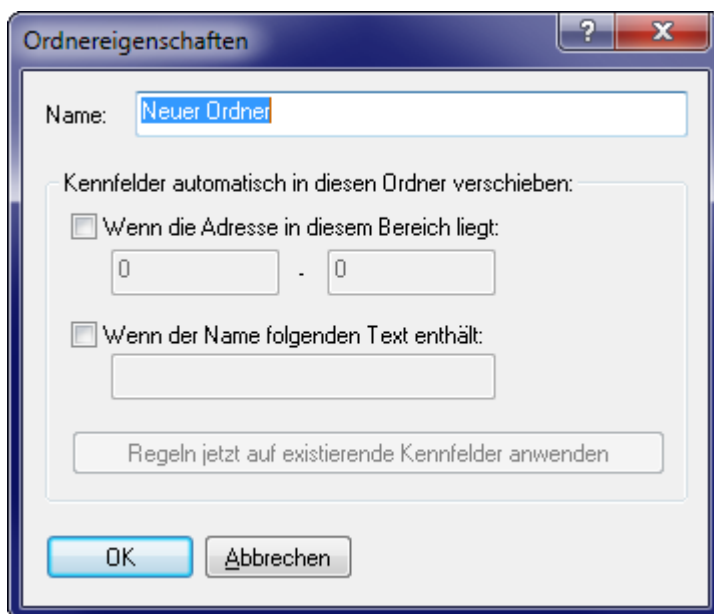
Falls Sie unsicher sind, was Sie in diesem Dialog eingeben soll, übernehmen Sie einfach den Standardwert oder geben eine große, zufällige Zahl ein.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 13.7 Der Dialog Ordner benennen



Dieser Dialog fragt Sie nach einem Namen für einen Ordner. Er erscheint wenn Sie einen neuen Ordner anlegen oder einen vorhandenen Ordner umbenennen. Dabei sollten doppelte Ordernamen vermieden werden.

WinOLS kann Kennfelder für Sie automatisch in passende Ordner verschieben, wenn ein Kennfeld in einem bestimmten Adressbereich liegt oder der Name einen bestimmten Text enthält. Dies können Sie hier einstellen.

### Vorlagen für Ordernamen:

Über den Button ">" können Sie eine Baumstruktur mit Ordernamen hinterlegen / verwenden. Die Textdatei mit den Namen muss dabei folgendes Format haben:

Name der Gruppe1

-Name1.1

-Name1.2

Name der Gruppe2

-Name2.1

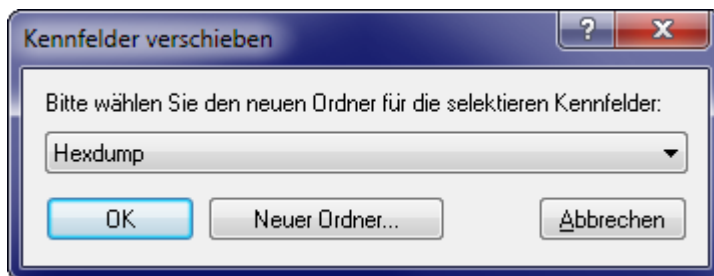
...

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 13.8 Der Dialog Kennfelder verschieben



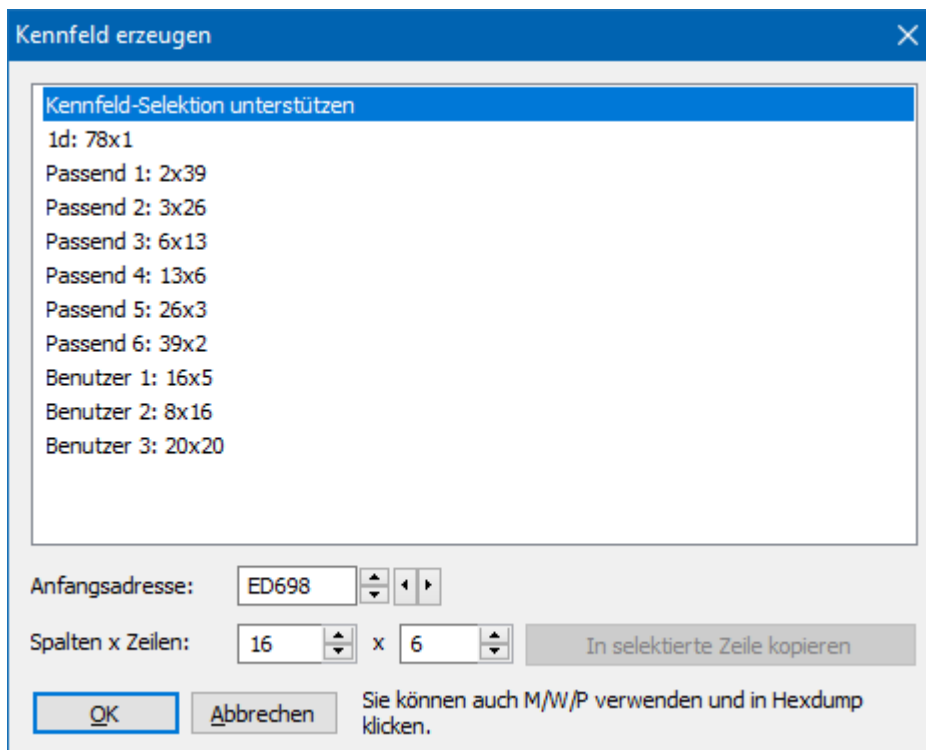
Dieser Dialog erlaubt es ein oder mehrere Kennfelder in einen anderen Ordner zu verschieben. Wählen Sie dazu aus der Liste einen existierenden Ordner aus.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 13.9 Der Dialog Kennfeld erzeugen



Dieser Dialog wird angezeigt, wenn Sie versuchen, ein Kennfeld aus einer linearen Auswahl zu erstellen, die nicht in ein Kennfeld umgewandelt werden kann, z.B. weil sie nicht mit der Anzahl der Spalten übereinstimmt. Sie können eine der aufgeführten Strategien verwenden, um die Auswahl zu korrigieren. Sie können auch die Hotkeys M/W verwenden, um die Anzahl der Spalten zu ändern, oder P, um den Vorschau-Dialog zu aktivieren.

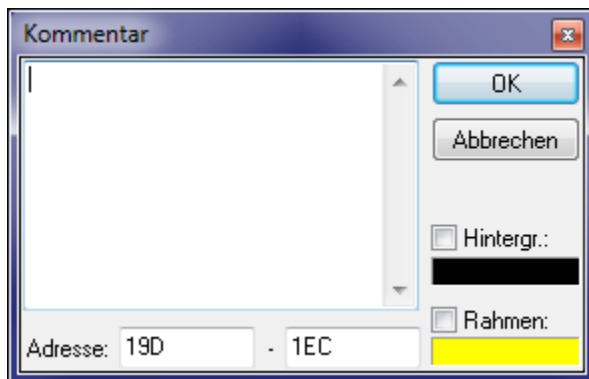
Während der Dialog geöffnet ist, können Sie in das Hexdump klicken, um den Anfang/Ende der Auswahl zu ändern. Ein Linksklick bewirkt Änderungen über ganze Zeilen. Ein Rechtsklick (am Anfang) über einzelne Zellen.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: -

### 13.10 Der Dialog Kommentar einfügen / bearbeiten



Dieser Dialog erlaubt es Ihnen einen Kommentar einzufügen bzw. zu bearbeiten. Kommentare bieten viele Möglichkeiten:

- Sie markieren Stellen oder Bereiche.
- Sie speichern Informationen, die Sie auch in Form eines Tooltips abrufen können.
- Sie erlauben über vorherige / nächste Funktionen einen schnellen Zugriff auf die markierten Stellen.
- Sie erscheinen in der "Gehe Zu" Liste.
- Sie können Sicherheitsbereiche für den BdmToGo Export markieren.

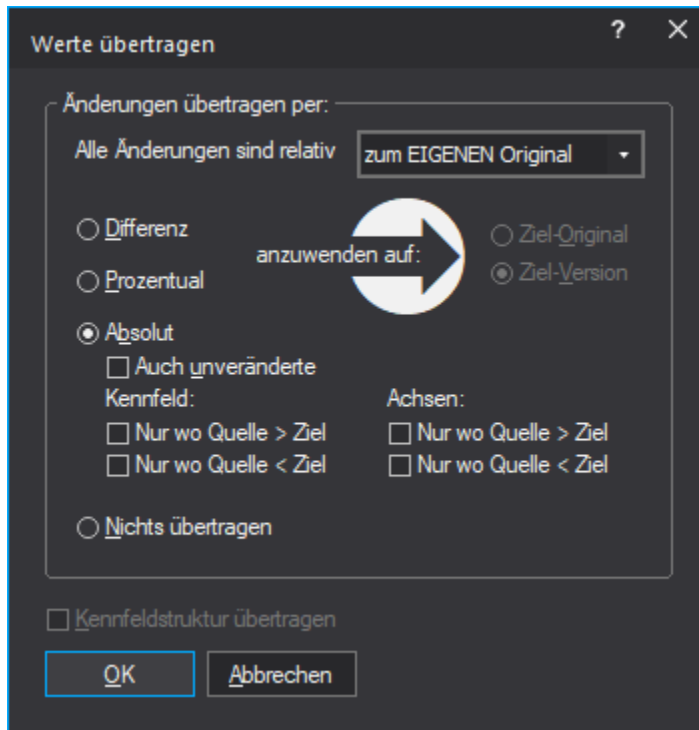
Wenn Sie beim Aufruf dieser Funktion eine Selektion aktiv haben, wird der Kommentare für den Selektierten Bereich erzeugt. Optional können Sie die Hintergrund- und Rahmenfarbe für die Markierung ändern.

**Abkürzungen:**

Symbolleiste: -

Tastatur: Shift+Enter

## 13.11 Der Dialog Daten übertragen



Sie erreichen diesen Dialog wenn Sie 2 Projekte koppeln und ein Kennfeld oder eine Selektion im Hexdump mit der rechten Maustaste anklicken.

Mit Hilfe dieses Dialogs können Sie das angeklickte Kennfeld in das andere Projekt übertragen. Sie haben dabei die Wahl ob Sie den Inhalt (also die Werte) und / oder die Strukturdaten (alles was Sie in den Kennfeldeigenschaften sehen) übertragen wollen. Beim Übertragen wird die Startadresse des Kennfelds gemäß den aktuellen Koppel-Einstellungen angepasst.

### **Basis der Berechnung:**

Dieser Dialog wird oft in Kombination mit den Funktionen Koppeln/Referenzversion verwendet. Für die Betrachtung was 'geändert' ist oder die Berechnung von prozentual /relativ wird aber immer das EIGENE Original des jeweiligen Quell-/Zielprojektes verwendet. Die Referenzversion wird hier also ignoriert.

### **Absolut/Differenz/Prozentual:**

Wenn Sie den Modus "Absolut" wählen, werden die Werte direkt übertragen. Beim Modus "Differenz" wird die Differenz zwischen Original und Version in den Quelldaten errechnet und in den Zieldaten zum Original dazuaddiert. Beim Modus "Prozentual" wird der prozentuale Unterschied zwischen Original und Version in den Quelldaten errechnet und bei den Zieldaten prozentual dazuaddiert.

### **Rechte:**

Einige Funktionen in diesem Dialog können gesperrt sein, wenn die Rechte des

Quellprojektes (§ in den Projekteigenschaften) sie nicht erlauben.

### Probleme?

Wenn anscheinend nichts übertragen wurde, prüfen Sie den gewählten Modus. Schalten Sie außerdem bei beiden Projekten die Referenzversion ab. Nur so sehen Sie die Basis der Berechnung.

### Tipp:

Halten Sie die Shift-Taste gedrückt um den Dialog zu überspringen und die Aktion sofort auszuführen.

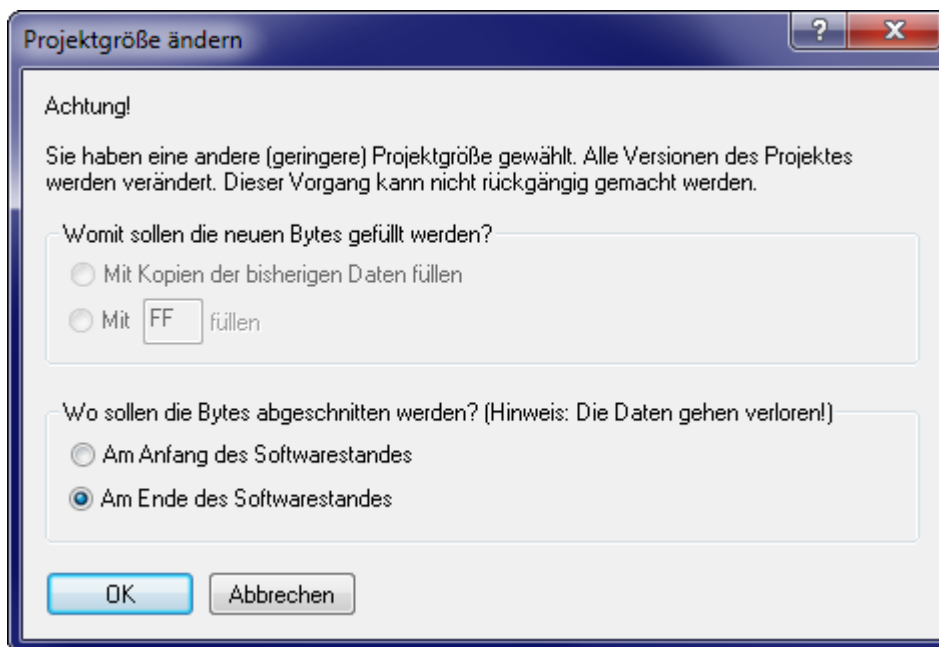
### Abkürzungen:

Symbolleiste:-

Tastatur: Strg+Alt+W / Strg+Alt+Shift+W (Werte übertragen)

Tastatur: Strg+Alt+T / Strg+Alt+Shift+T (Kennfelder übertragen)

## 13.12 Der Dialog Projektgröße ändern



Dieser Dialog erscheint, wenn Sie in den Projekteigenschaften die Projektgröße ändern. Sie können jetzt wählen ob am Anfang oder am Ende des Projektes Bytes hinzugefügt bzw. abgeschnitten werden. Wenn Sie das Projekt vergrößern, können Sie außerdem noch wählen, womit die neuen Bytes gefüllt werden sollen.

Wichtig: Die Änderung der Projektgröße wird sich immer auf alle Versionen des Projektes aus und kann nicht rückgängig gemacht werden. Wenn Sie Bytes abschneiden, dann sind diese unwiederbringlich verloren.

### Abkürzungen:

Symbolleiste:-

Tastatur: -

### 13.13 Der Dialog Mehrere Kennfelder Bearbeiten

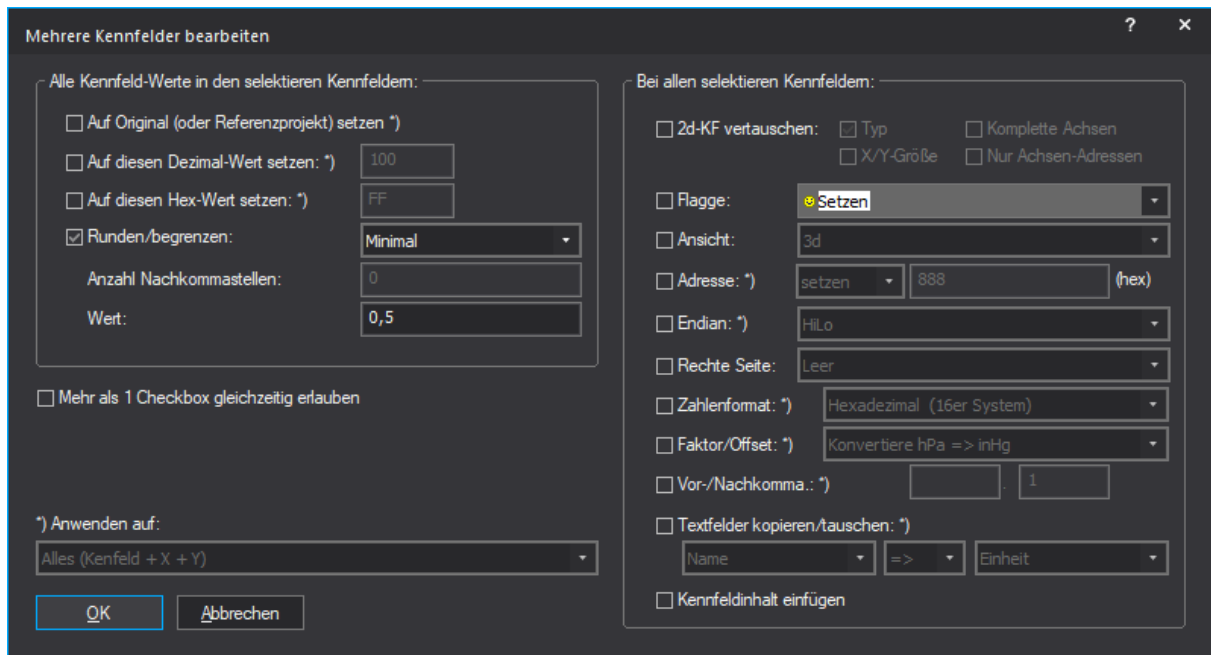


Sie erreichen diesen Dialog indem Sie mehrere Kennfelder im Kennfelder Sidebar auswählen und rechtsklicken.

Sie können hiermit diverse Funktionen für alle selektierten Kennfelder in einem Rutsch ausführen, die Sie normalerweise einzeln aufrufen müßten.

Die folgenden Aktionen werden unterstützt:

- Kennfeldinhalte auf ihr Originalwerte setzen
- Kennfeldinhalte auf einen bestimmten Dezimal- oder Hexadezimalwert setzen
- Die Kennfeldinhalte runden oder auf ein bestimmtes Minimum/Maximum begrenzen .
- Die Kennfelder spiegeln (anhand einer Diagonalen Achse)
- Den Status der Flappe ändern (erste Spalte im Kennfeld Sidebar)
- Den Ansichtsmodus (Text/2d/3d) setzen
- Den Endian (HiLo oder LoHi) setzen
- Vor-/Nachkommastellen setzen  
Wenn die Felder leer sind, werden die entsprechenden Felder im Kennfeld nicht geändert. Wenn Sie die Felder in Leer (=automatischen Modus) ändern möchten, geben Sie nur ein Minuszeichen ("-") ein.
- Einen Offset hinzufügen
- Fügen Sie den aktuellen Inhalt der Zwischenablage in das Kennfeld ein.



### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 13.14 Der Dialog Übersetzung korrigieren

Mit diesem Dialog können Sie Textfehler in der Übersetzung korrigieren und an EVC melden. Sie erreichen diesen Dialog über Konfiguration > Sprache.

Geben Sie einen Suchtext ein um den gewünschten Text zu finden. Bearbeiten Sie den Text in ersten Spalte per Doppelklick. Bestätigen Sie die Eingabe mit der Eingabetaste.

Sie können eigene Korrekturen wieder löschen indem Sie beim Bearbeiten den gesamten Text löschen.

Mit dem Button rechts unten können Sie die Änderungen an EVC senden.

Änderungen an Menütexten werden erst nach einem Neustart mit Menü-Reset (Ansicht > Symbolleisten) sichtbar.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: -

## 13.15 Statusleiste

Kennfeldsuche läuft (73%, 34 Kennfeld(er) gefunden) | Alle CHKs okay | Kein OLS-Modul | Cursor: 0006A => 05 (05) -> 0 (0.00%), Breite: 16

Die Statusleiste wird am unteren Rand des Fensters von WinOLS angezeigt. Sie



können die Statusleiste im Menü Ansicht mit dem Befehl Statusleiste ein- oder ausblenden.

Während Sie sich mit den RICHTUNGSTASTEN durch Menüs bewegen, beschreibt der linke Bereich der Statusleiste die Funktion der Menüeinträge. Entsprechend dazu werden in diesem Bereich auch Beschreibungen zur Wirkung der Schaltflächen der Symbolleiste angezeigt, wenn Sie diese niederdrücken und gedrückt halten. Wenn Sie den zu einer Schaltfläche der Symbolleiste zugehörigen Befehl nicht ausführen wollen, nachdem Sie seine Beschreibung gelesen haben, lassen Sie die Maustaste los, während sich der Mauszeiger nicht mehr auf der Schaltfläche befindet.

Wenn (wie in der Abbildung oben) die automatische Kennfeldsuche läuft, sehen Sie deren Status in Statusleiste.

Im ersten folgenden Abschnitt sehen Sie den Status der Checksummenmodule. Je nach Cursorposition und Konfiguration finden Sie hier Informationen über die Checksummen allgemein oder die aktuelle (manuelle) Checksumme.

Rechts von den Checksummen finden Sie Ikonen für den Zustand des evtl. angeschlossenen OLS16 oder OLS300 Simulators. Warten Sie mit dem Mauscursor über dem jeweiligen Symbol für einen Tooltip mit der genauen Beschreibung. Rechts von den Symbolen finden Sie eine textuelle Beschreibung des aktuellen Simulator-Zustands.

Im letzten Abschnitt finden Sie Informationen über die aktuelle Cursorposition, den Feldwert an der Cursorstelle (und den Originalwert), die relative Veränderung gegenüber dem Original (auch als Prozent) und abschließend und die Breite des aktuellen Kennfeldes oder Hexdump.

#### **Hinweis:**

Sie können die einzelnen Bereiche mit der rechten Maustaste anklicken um ein Kontextmenü passend zu dem angeklickten Bereich zu erhalten.

### **13.16 Der Befehl Größe ändern (Systemmenü)**

Verwenden Sie diesen Befehl, um einen Vierfachpfeil anzeigen zu lassen, mit dem Sie die Größe des aktiven Fensters durch Drücken der RICHTUNGSTASTEN ändern können.



Nachdem der Zeiger zum Vierfachpfeil geworden ist:

1. Drücken Sie eine der RICHTUNGSTASTEN (eine der Tasten NACH-LINKS, NACH-RECHTS, NACH-OBEN oder NACH-UNTEN), um den Zeiger zu dem Rand zu bewegen, den Sie verschieben möchten.
2. Drücken Sie eine RICHTUNGSTASTE, um den Rahmen zu bewegen.
3. Drücken Sie die EINGABETASTE, wenn die Fenstergröße Ihren Wünschen

entspricht.

Hinweis: Dieser Befehl ist nicht verfügbar, wenn das Fenster als Vollbild dargestellt wird.

**Abkürzung:**

Maus: Ziehen Sie die Größenänderungsleisten an den Ecken oder an den Rändern des Fensters.

### 13.17 Der Befehl Verschieben (Systemmenü)

Verwenden Sie diesen Befehl, um einen Vierfachpfeil anzeigen zu lassen, mit dem Sie das aktive Fenster oder Dialogfeld durch Drücken der RICHTUNGSTASTEN verschieben können.



Hinweis: Dieser Befehl ist nicht verfügbar, wenn das Fenster als Vollbild dargestellt wird.

**Abkürzung:**

Tastatur: STRG+F7

### 13.18 Der Befehl Symbol (Systemmenü)

Verwenden Sie diesen Befehl zur Verkleinerung des Fensters von WinOLS zu einem Symbol.

**Abkürzungen:**


Maus: Klicken Sie auf die Schaltfläche für Minimieren  in der Titelleiste.

Tastatur: ALT+F9

### 13.19 Der Befehl Vollbild (Systemmenü)

Verwenden Sie diesen Befehl zur Vergrößerung des aktiven Fensters, so dass es den gesamten verfügbaren Platz einnimmt.

**Abkürzungen:**

Maus: Klicken Sie auf die Schaltfläche für Maximieren  in der Titelleiste, oder doppelklicken Sie auf die Titelleiste.

Tastatur: STRG+F10 vergrößert ein Dokumentfenster.

### 13.20 Der Befehl Nächstes (Dokument-Systemmenü)

Verwenden Sie diesen Befehl, um zum nächsten geöffneten Dokumentfenster umzuschalten. WinOLS bestimmt das nächste Fenster gemäß der Reihenfolge, in der Sie die Fenster geöffnet haben.

**Abkürzung:**

Tastatur: STRG+F6

### 13.21 Der Befehl Vorheriges (Dokument-Systemmenü)

Verwenden Sie diesen Befehl, um zum vorherigen geöffneten Dokumentfenster umzuschalten. WinOLS bestimmt das Fenster gemäß der Reihenfolge, in der Sie die Fenster geöffnet haben.

**Abkürzung:**

Tastatur: UMSCHALT+STRG+F6

### 13.22 Der Befehl Schließen (Systemmenüs)

Verwenden Sie diesen Befehl zum Schließen des aktiven Fensters oder Dialogfelds.

Ein Doppelklick auf das Systemmenüfeld hat dieselbe Wirkung wie die Auswahl des Befehls Schließen.



Hinweis: Falls mehrere Fenster für ein einzelnes Dokument geöffnet sind, schließt der Befehl Schließen aus dem Dokument-Systemmenü nur ein einzelnes Fenster. Um alle Fenster auf einmal zu schließen, können Sie aus dem Menü Projekt den Befehl Schließen verwenden.

**Abkürzungen:**

Tastatur: STRG+F4 schließt ein Dokumentfenster.

ALT+F4 schließt WinOLS-Fenster oder Dialogfeld.

### 13.23 Der Befehl Wiederherstellen (Systemmenü)

Verwenden Sie diesen Befehl, um das aktive Fenster in der Größe und Position wiederherzustellen, in der es sich vor der Auswahl der Befehle Vollbild oder Symbol befand.

## 13.24 Das Kommando Zahlensystem (Ikonenleiste)



Mit diesem Button können Sie zwischen dem Dezimalsystem (10er System), dem Hexadezimalsystem (16er System) und dem Binärsystem (2er System) zur Darstellung umschalten.

Wenn Sie mit den Zahlensystemen nicht vertraut sind, sollten Sie im 10er System arbeiten. Klicken Sie auf die 255 um es zu aktivieren.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: Siehe oben

Tastatur: -

## 13.25 Das Kommando Datenorganisation (Ikonenleiste)



Mit diesem Kommando können Sie die Art der Datenorganisation bestimmen. Diese legt fest ob mit dem niederwertigsten oder dem höchstwertigsten Byte begonnen wird. Diese Art der Datenspeicherungen sind auch als Intel oder Motorola bekannt.

Dieses Kommando ist nicht für 8-Bit Daten verfügbar.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: Siehe oben

Tastatur: -

## 13.26 Das Kommando Datenbreite (Ikonenleiste)



Mit diesem Kommando stellen Sie die Anzahl der Bit pro angezeigten Wert ein. Zu Wahl stehen 8 Bit, 16 Bit und 32 Bit und 32-Bit Fließkomma-Zahlen. Bei Bitbreiten über 8 Bit können Sie über den Button Datenorganisation auch die Organisation der Bytes festlegen.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: Siehe oben

Tastatur: #

## 13.27 Das Kommando Rechte Seite (Ikonenleiste)



Mit diesem Kommando können Sie die rechte Seite in einem Fenster konfigurieren. Sie können zwischen einer Balkenanzeige (der Wertebereich kann im Eigenschaftsdialog des Fensters festgelegt werden) oder einer ASCII Anzeige wählen, oder die rechte Seite ganz abschalten.

Dieses Kommando ist nur im Ansichtsmodus Text verfügbar.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: Siehe oben

Tastatur: -

## 13.28 Das Kommando Faktor, Offset, etc. (Ikonenleiste)



Mit diesen 4 Buttons können Sie die Darstellung der Daten im Vergleich zu den Originaldaten ändern.

- % Es wird der prozentuale Unterschied zwischen Original und Version berechnet und angezeigt.
- Delta Es wird der absolute Unterschied zwischen Original und Version berechnet und angezeigt.
- \*1 Die Daten der Version werden angezeigt ohne Faktor und Offset zu berücksichtigen.
- Org Nicht die Daten der Version, sondern des Originals werden angezeigt. Falls eine andere Version als Referenzversion gewählt ist, dann wird diese angezeigt.
- OrgOrg Nicht die Daten der Version, sondern des Originals werden angezeigt. Die gewählte Referenzversion wird ignoriert und die Originalversion des aktuellen Projektes wird angezeigt. Dieser Button ist nur verfügbar wenn eine Referenzversion gewählt ist.

Sie können jeden dieser 5 Modi schon dadurch kurzzeitig aktivieren, daß Sie den Mauscursor über die Ikone bewegen. Wenn Sie jetzt klicken wird dieser Modus permanent aktiviert. Wenn Sie den Mauscursor wieder weg bewegen ohne zu klicken, wird der alte Zustand wieder hergestellt.

### Abkürzungen:

Symbolleiste: Siehe oben

Tastatur: -

### 13.29 Das Kommando Rechte Seite / Rechte Seite fixieren (Menü Ansicht)

Diese Kommandos sind nützlich wenn Sie im Textmodus mit Kennfeldern oder Hexdumps arbeiten die sehr viele Spalten haben. Normalerweise wird dann die Rechte Seite (wo Zeichen oder Balken sind) verdeckt, sofern Sie nicht ganz nach rechts scrollen. Wenn Sie den Modus 'Rechte Seite fixieren' aktivieren, dann wird die Rechte Seite nicht mehr verdeckt, sondern bleibt stets sichtbar.

Sie können es auch durch einen Klick auf den kleinen roten oder grünen Punkt auf der Trennlinie zwischen Daten und rechter Seite umschalten.

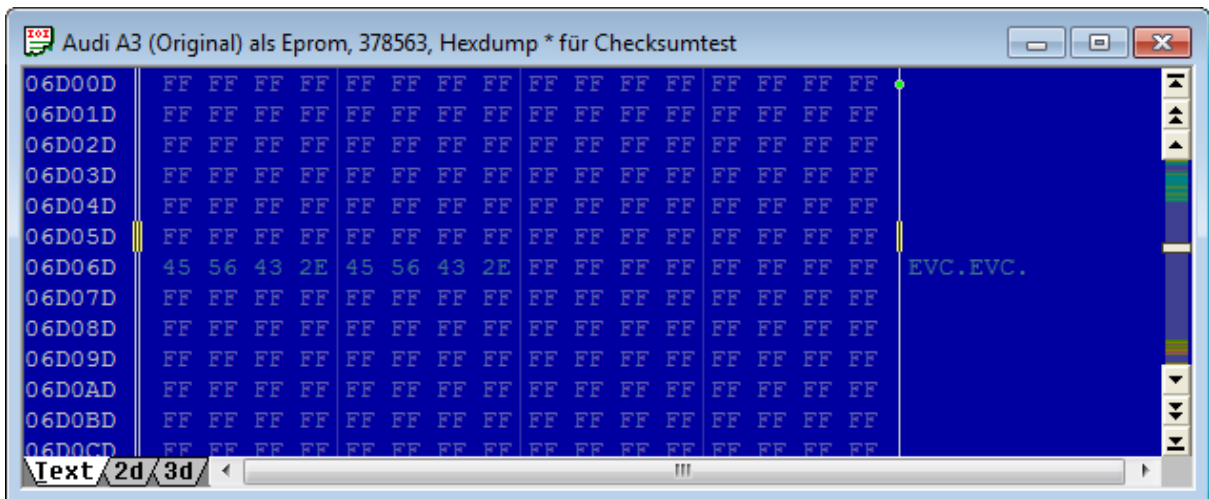
#### Abkürzungen:

Symbolleiste: -

Tastatur: -

### 13.30 SPI-Signatur

Damit das SPI eine Datei als SPI-Datei erkennen kann, muss sich eine so genannte Signatur in dieser Datei befinden.



Sie besteht aus 8 ASCII-Zeichen: "EVC.EVC" und sollte sich nahe am Ende des EPROMs auf einer Adresse xxxx0 platziert werden, also auf einer Adresse beginnen, deren niedrigstwertige Stelle in Hexschreibweise gleich Null ist.

### 13.31 Seitenansichts-Symbolleiste

In der Symbolleiste der Seitenansicht stehen Ihnen die folgenden Optionen zur Verfügung:

#### Drucken:

Hiermit gelangen Sie in das Dialogfeld Drucken, in dem Sie einen Druckauftrag

starten können.

**Nächste Seite:**

Zeigt die Ansicht der nächsten Druckseite an.

**Vorherige Seite:**

Zeigt die Ansicht der vorherigen Druckseite an.

**Eine Seite/Zwei Seiten:**

Bestimmt, ob eine oder zwei Seiten gleichzeitig sichtbar sein sollen.

**Vergrößern:**

Mit dieser Option können Sie die Seite näher betrachten.

**Verkleinern:**

Gibt Ihnen einen größeren Überblick über die Druckseite.

**Schließen:**

Kehrt von der Seitenansicht wieder in das Bearbeitungsfenster zurück.

**Kapitel**

---

**XIV**



## 14 Fortgeschrittene Themen

### 14.1 Skripte

Skripte sind Textdateien die Anweisungen enthalten wie eine Projektdatei verändert werden soll und unter welchen Umständen die Skriptdatei angewendet werden darf. Skripte können dazu verwendet werden um oft benötigte Änderungen von Kennfeldern zu speichern und schnell in andere Projekte einfügen zu können.

#### 14.1.1 Grundlagen

Skripte sind Textdateien, die im Skriptverzeichnis (Konfigurierbar in den WinOLS Optionen) gespeichert sind und die Dateiendung '.Winolsskript' haben. Wie in C++ können Sie mit '/' Zeilenkommentare einleiten. Die meisten Kommandos sind nur in vordefinierten Blöcken erlaubt. Pro Zeile ist nur ein Kommando erlaubt.

Die Skripte beschreiben im wesentlichen Schnittmengen von Ergebnissen von Suchvorgängen und Ersetzoperationen für die Ergebnismengen. Außerdem können Kennfelder definiert werden.

Skripte werden i.d.R. mit dem WinOLS Skript-Dialog erzeugt (Button "Hinzufügen"). Theoretisch kann man die Skriptsprache aber auch manuell erzeugen oder verändert.

#### 14.1.2 Skriptsprache

**Im Folgenden wird der interne Aufbau von Skripten beschrieben. Dies ist nur für sehr fortgeschrittene Benutzer mit Programmiererfahrung wichtig. Normalerweise sollten Skripte über den Unterdialog "Hinzufügen" des "Skript" dialogs erzeugt werden.**

##### **Gruppen:**

Ein zentrales Konzept der Skriptsprache von WinOLS sind Gruppen. Sie finden sie daher auch bei zahlreichen Kommandos. Eine Gruppe wird immer durch einen symbolischen Namen repräsentiert (z.B. "KF01") und beschreibt die Menge aller passenden Suchergebnisse.

Um z.B. ein Kennfeld zu suchen, sind ja streng genommen drei Suchvorgänge notwendig. Einen für die Kennfelddaten und je einen für die Daten der beiden Achsen. Die Daten dürfen sich dabei untereinander nicht verschieben (z.B. muss der Abstand zwischen Kennfelddaten und den Daten der X-Achse im Quellprojekt des Skriptes identisch sein mit dem Zielprojekt wo das Skript anwendet wird).

Bei jeder Suche (Details dazu s.u.) gehört ja immer eine Startadresse dazu. Wenn WinOLS jetzt diese Suche durchführt, merkt es sich eine Liste aller Offsets gegenüber der Startadresse und speichert diesen in der Gruppe. (Sollte die Suche keine Ergebnisse bringen, gilt das Skript als nicht anwendbar.) Wenn Sie also nach

dem String "128 129 130" suchen und als Startadresse 0x1000 angeben, dann könnte es sein, dass der String an den Adressen 0x1000, 0x1100 und 0x1200 gefunden wird. WinOLS merkt sich jetzt für diese Gruppe die Werte 0, 0x100 und 0x200.

Wenn Sie jetzt ein weiteres Suchkommando durchführen und die gleiche Gruppe angeben, dann wird der neue Suchtext nur unter den bekannten Offset gesucht. Offsets unter denen der Suchtext nicht gefunden wird, werden aus der Gruppe gelöscht. Wenn Sie als z.B. nach "100 101" suchen und als Startadresse 0x2000 angeben, dann sucht WinOLS NUR an den Stellen 0x2000, 0x2100 und 0x2200. Andere Stellen werden nicht berücksichtigt. Und wenn z.B. an der Stelle 0x2100 der Suchstring nicht gefunden wird, dann wird diese Adresse aus der Gruppe entfernt und bei weiteren Suchen (und beim Ersetzen) nicht berücksichtigt.

### **Globale Kommandos:**

`requires_winols "1.505"`

sorgt dafür, dass Skripte nur ausgeführt wird, wenn mindestens die WinOLS Version 1.505 läuft. Dieses Kommando hilft Inkompatibilitäten zu vermeiden, weil die Version 1.505 die ist in der zuletzt Änderungen an der Sprache durchgeführt wurden.

`requires_hexdump`

Dieses Skript kann nur ausgeführt werden, wenn das aktuell aktive Fenster einen Hexdump zeigt. Für Kennfeldfenster wird es ignoriert.

`requires_map [X-Größe Y-Größe]`

Dieses Skript kann nur ausgeführt werden, wenn das aktuell aktive Fenster ein Kennfeld zeigt. Für Hexdumpfenster wird es ignoriert. Optional können 2 Parameter angegeben werden die die Anzahl der Spalten und Zeilen des Kennfeldes bestimmen. Hat das aktuell aktive Kennfeldfenster nicht exakt so viele Zeilen und Spalten, dann kann das Skript nicht angewendet werden.

`replace_mode Modus1 [Modus2] [Modus3]`

Gibt an, welcher Ersetzungsmodus verwendet werden soll. Ein Skript kann für den gleichen Datenbereich mehrere `replace` Befehle bereitstellen, die sich nur in dem Modus unterscheiden. Mit diesem Befehl wird dann die Auswahl der möglichen Modi im Skriptdialog gesteuert. Der erste Wert (Modus1) wird dabei als Standardwert für den Dialog gesetzt.

Als Modus sind folgende Schlüsselwörter zulässig: `percent absolute difference2 all`

Das Schlüsselwort `all` stellt einen Sonderfall dar. Wird es verwendet, dann dürfen `Modus2` und `Modus3` nicht benutzt werden. Dafür werden dann auch alle `replace` Befehle im Skript, unabhängig vom dort angegebenen Modus, ausgeführt. Dies ist sinnvoll, wenn Sie mit dem gleichen Skript sowohl als Differenz als auch absolute (oder prozentuale) Änderungen vornehmen wollen. Eine Auswahl des Modus ist im Skriptdialog dann nicht mehr möglich. Wenn das Schlüsselwort `all` verwendet wird, sollte man den Wert von `requires_winols` auf 1.088 setzen, da es vorher nicht unterstützt wurde.

**Blöcke:**`begin_requires``end_requires`

Klammert einen Block ein, der ermittelt, ob das Skript für das aktuelle Projekt anwendbar ist. Nur wenn alle Suchkommandos Erfolg haben, gilt das Skript später als anwendbar. Kommandos in diesem Block können das Projekt nicht verändern.

`begin_executable [tolerate_not_found]``end_executable`

Klammert einen Block ein, der die Kommandos zu Ausführen des Skripts enthält. Wenn das Schlüsselwort `tolerate_not_found` mit angegeben wird, dann bricht die Skriptausführung nicht ab, wenn eine Gruppe nicht zugeordnet werden kann. (Dies hat keine Auswirkung auf den `requires`-Block).

`begin_insert_map gruppe``end_insert_map`

Dieser Block darf nur innerhalb eines EXECUTABLE Blocks verwendet werden. Er enthält die Definition für ein Kennfeld, was beim Ausführen des Skripts eingefügt wird. Die Gruppe muss identisch sein mit einer zuvor definierten. Falls die Gruppe mehrere Positionen definiert wird nur die beste berücksichtigt.

**Nicht-Globale Kommandos:**

`search Gruppe Datenorganisation Startadresse Abweichung Toleranz "Suchstring"`  
Dieses Kommando führt eine Suche nach dem Suchstring aus. Dieser besteht aus einer Reihe von Dezimalzahlen die durch Leerzeichen getrennt werden. Ein Fragezeichen kann anstelle einer Zahl verwendet werden, wenn eine beliebige Zahl an dieser Stelle akzeptiert werden soll. Die Datenorganisation (`eByte`, `eLoHi`, `eHiLo`, `eLoHiLoHi`, `eHiLoHiLo`) beschreibt dabei das Datenformat in dem der Suchstring im Projekt gesucht werden soll. Die Suche wird an der Startadresse begonnen und dann nach links und rechts ausgeweitet soweit es die Abweichung erlaubt. Die Toleranz beschreibt die Abweichung die das Projekt vom Suchstring haben darf. Wichtig: Vor WinOLS 5.59.05 wurde die Toleranz nicht korrekt berechnet. Aus Kompatibilitätsgründen verwendet WinOLS noch die alte Methode, wenn `requires_winols` kleiner als "5.09" ist..

`search_by_mapid Gruppe kfoderachse Startadresse "kennfeldid"`

Dieses Kommando ist als Alternative zu "search" sinnvoll, wenn das Kennfeld bereits im Zielprojekt vorhanden ist und das Id-Feld ausgefüllt ist. Dann kann hiermit die Adresse anhand des Kennfeld-Ids ermittelt werden, anstatt der Kennfeldwerte. Der Parameter `kfoderachse` muss "map", "x" oder "y" sein und kennzeichnet welche Startadresse für den offset verwendet wird. Dementsprechend sollte der Parameter `Startadresse` auf die Adresse von KF-Daten bzw. Achsendaten gesetzt werden. Der `kennfeldid` ist immer der Id des Kennfeldes (und nicht der Achse).

In der Regel empfiehlt es sich für "map", "x" und "y" getrennte Gruppen zu verwenden. Dadurch kann das Skript auch dann angewendet werden, wenn die Adressen der Achsen sich (im Vergleich zum Kennfeld) geändert haben.

`check_size_by_mapid sizex sizey "kennfeldid"`

Prüft ob das angegebene Kennfeld die erwartete Größe hat.

`search_by_mapname Gruppe kfoderachse Startadresse "kennfeldname"`

Wie `search_by_mapid`, aber für den Kennfeld-Namen (statt dem id).

`replace Gruppe Datenorganisation Startadresse mode1 mode2 "Replacestring"`

Dieses Kommando ersetzt einen Suchtext durch einen anderen String. Auch hierbei sind Fragezeichen erlaubt. Sie bezeichnen Zellen die nicht ersetzt werden. Mode1 bestimmt ob nur die beste gefundene Möglichkeit der Gruppe ersetzt werden soll ("Best") oder jede ("All"). Mode2 bestimmt ob die Daten absolut eingetragen werden ("Absolute"), prozentual ("Percent") oder ob die Änderungen als Differenz übertragen werden soll ("Difference2").

Hinweis: In WinOLS Versionen vor 1.205 konnten bei der automatischen Skriptgenerierung falsche Werte für Differenzangaben erzeugt werden. Aus Sicherheitsgründen wurde daher das alte Schlüsselwort "Difference" deaktiviert, damit keine fehlerhaften Daten generiert werden können. Falls Sie die Skripte von Hand erzeugt haben, können Sie einfach das neue Schlüsselwort "Difference2" verwenden. Ansonsten sollten Sie die Skripte neu generieren oder die Differenzmethode nicht anwenden.

`unique Gruppe`

Sorgt dafür, dass das Skript nur dann erfolgreich fortgesetzt wird, wenn die Gruppe genau einen Eintrag definiert.

`set_map_property "Property" "Value"`

Dieses Kommando ist nur innerhalb eines INSERT\_MAP Blockes möglich. Hiermit werden die einzelnen Eigenschaften eines Kennfeldes definiert. Eine vollständige Liste aller möglichen Eigenschaften finden Sie in jedem Skript was Kennfelder überträgt.

`check_property "Property" "Value"`

Prüft ob das aktuelle Projekt in den Projekteigenschaften den entsprechenden Wert hat. Wenn das nicht der Fall ist, kann das Skript nicht für dieses Projekt ausgeführt werden. Als Wert können auch reguläre Ausdrücke (ähnlich wie in Perl oder in guten Texteditoren) eingegeben werden. Sie werden gekennzeichnet durch den Präfix "RE:". Ein Beispiel für die Erkennung eines Mercedes in den üblichen Schreibvarianten wäre: `check_property "producer" "re:(Mercedes|^MB$)"`. Wenn Sie auch leere Herstellerangaben zulassen wollen, würde das so aussehen: `check_property "producer" "re:(Mercedes|^MB$|^$)"`. Zulässige Properties sind Hersteller, Chassis, Ausführung, Softwarestand und Softwaregröße. Ab WinOLS 5.34 können Sie hier die gleichen Platzhalter (wie "%Client.VIN%") verwenden, die auch an anderen Stellen (z.B. F12>Export) zulässig sind.

`MessageBox "Test"`

Zeigt den genannten Text an. Die kann zu Testzwecken eingesetzt werden um zu prüfen an welcher Stelle die Skriptausführung abbricht. (Hinweis: Die Prüfphase ist

zweigeteilt. Aus Performance-Gründen werden zu erst alle "check\_property" Kommandos geprüft. Die "search" Kommandos werden in der zweiten Phase, zusammen mit MessageBox ausgeführt.)

comment *Group* nBytes "Text"

Erstellt einen WinOLS-Kommentar mit dem angegebenen Text und der angegebenen Länge (in Bytes) am Anfang jeder Fundstelle für diese Suchgruppe.

#### **Performance:**

Die Skripte sind an sich sehr schnell. Damit die Überprüfung ob ein Skript passend ist schnell ausgeführt werden kann, muss nur eine Regel beachtet werden: Einfache Bedingungen zuerst.

Weil Skripte linear von oben nach unten ausgeführt werden, ist es sinnvoll zuerst die SEARCH Befehle zu verwenden, die schnell durchgeführt werden können. Auf diese Art müssen die komplizierten SEARCH Befehle erst später und damit seltener durchgeführt werden. SEARCH Befehle sind einfach / schnell, wenn Sie keine Fragezeichen enthalten, keine Toleranz und eine möglichst kleine Abweichung erlauben. Auch CHECK\_PROPERTY Befehle sind sehr schnell und gehören an den Anfang.

### **14.1.3 Kennfeldskripte**

Skripte beziehen sich normalerweise auf das gesamte Projekt. Dadurch können Sie aber nur dann auf andere Projekte angewendet werden wenn dieses sehr ähnlich sind.

Dieses Problem wird mit Kennfeldskripten umgangen. Ein Kennfeldskript kennt nur das aktuelle Kennfeld und kann auch nur auf ein Kennfeld angewendet werden (was darüber hinaus auch die gleiche Größe wie das Quellkennfeld hat). Außerdem kann eine solche Skriptdatei auch immer nur Daten für ein Kennfeld enthalten.

#### **Erzeugen:**

Um ein Kennfeldskript zu erzeugen öffnen Sie ein Kennfeld was im Vergleich zum Original Änderungen aufweist und wählen die Skript-Funktion aus dem Menü (oder drücken die Taste F8). Wählen Sie im jetzt erscheinenden Dialog die Schaltfläche "Hinzufügen".

#### **Anwenden:**

Um ein Kennfeldskript anzuwenden reicht es ein Kennfeld zu öffnen und die Skript-Funktion aufzurufen. Es werden jetzt nicht mehr die normalen Skripte angezeigt sondern nur Kennfeldskripte, die für Kennfeld mit der Größe des aktuellen Kennfeldes erzeugt wurden.

### **14.1.4 Mit Skripten importieren**

Eigentlich sind Skripte gedacht um oft benötigte Änderungen schnell wiederholen zu können.

Weil Skripte aber sehr einfach zu erstellen sind, eignen sie sich für fortgeschrittene Anwender mit Programmierkenntnissen auch als Importschnittstelle für Kennfelder.

Dies ist dann nützlich, wenn Sie für ein oder mehr Projekte über umfangreiche Informationen über Kennfeldstrukturen verfügen, diese aber in keinem Format haben was WinOLS importieren kann.

In diesem Fall können Sie (die Eigenentwicklung eines Konverterprogramms vorausgesetzt) eigene Skripte erzeugen die nur dazu da sind die bekannten Informationen zu importieren. Das erzeugte Skripte kann dann einfach per Drag+Drop in das gewünschte Projekt gezogen werden.

Das erzeugte Skript sollte folgendem Aufbau folgen:

```
//-----
// This is a WinOLS Script * Please refer to the WinOLS documentation for details
//-----
requires_winols "2.08"

replace_mode absolute

begin_requires
end_requires

begin_executable
  search KF00 eByte 0x00000 0 0% "?"

  begin_insert_map KF00
    set_map_property "Name" "Kennfeld"
    set_map_property "IdName" ""
    set_map_property "Typ" "eZweidim"
    set_map_property "FolderName" "My maps"
    set_map_property "ViewMode" "eViewText"
    set_map_property "RWin" "eBars"
    set_map_property "DataOrg" "eFloatLoHi"
    set_map_property "bKehrwert" "0"
    set_map_property "bVorzeichen" "0"
    set_map_property "bDelta" "0"
    set_map_property "bProzent" "0"
    set_map_property "bOriginal" "0"
    set_map_property "bOriginalWerte" "0"
    set_map_property "Spalten" "16"
    set_map_property "Zeilen" "3"
    set_map_property "Radix" "10"
    set_map_property "Kommentar" "Mein Kommentar"
    set_map_property "Nachkommastellen" "0"
    set_map_property "SkipBytes" "0"
    set_map_property "LineSkipBytes" "0"
    set_map_property "Feldwerte.Name" "-"
    set_map_property "Feldwerte.Einheit" "-"
    set_map_property "Feldwerte.Faktor" "1,000000"
    set_map_property "Feldwerte.Offset" "0,000000"
    set_map_property "Feldwerte.PreOffset" "0,000000" //Für Kehrwert-Formeln
    set_map_property "Feldwerte.StartAddr" "7668"
    set_map_property "StuetzX.Name" "-"
    set_map_property "StuetzX.Einheit" "-"
    set_map_property "StuetzX.Faktor" "1,000000"
    set_map_property "StuetzX.Offset" "0,000000"
    set_map_property "StuetzX.PreOffset" "0,000000" //Für Kehrwert-Formeln
    set_map_property "StuetzX.DataSrc" "eRom"
    set_map_property "StuetzX.DataHeader" "0"
    set_map_property "StuetzX.DataAddr" "4096"
    set_map_property "StuetzX.DataOrg" "eFloatLoHi"
    set_map_property "StuetzX.Radix" "10"
    set_map_property "StuetzX.bRueckwaerts" "0"
```

```

set_map_property "StuetzX.bKehrwert" "0"
set_map_property "StuetzX.bVorzeichen" "0"
set_map_property "StuetzX.Nachkommastellen" "0"
set_map_property "StuetzX.SignaturByte" "0xFFFFFFFF"
set_map_property "StuetzX.SkipBytes" "0"
set_map_property "StuetzY.Name" "-"
set_map_property "StuetzY.Einheit" "-"
set_map_property "StuetzY.Faktor" "1,000000"
set_map_property "StuetzY.Offset" "0,000000"
set_map_property "StuetzY.PreOffset" "0,000000" //Für Kehrwert-Formeln
set_map_property "StuetzY.DataSrc" "eRom"
set_map_property "StuetzY.DataHeader" "0"
set_map_property "StuetzY.DataAddr" "8192"
set_map_property "StuetzY.DataOrg" "eFloatLoHi"
set_map_property "StuetzY.Radix" "10"
set_map_property "StuetzY.bRueckwaerts" "0"
set_map_property "StuetzY.bKehrwert" "0"
set_map_property "StuetzY.bVorzeichen" "0"
set_map_property "StuetzY.Nachkommastellen" "0"
set_map_property "StuetzY.SignaturByte" "0xFFFFFFFF"
set_map_property "StuetzY.SkipBytes" "0"
end_insert_map
end_executable

```

Das Beispielskript erzeugt ein Kennfeld. Um mit dem gleichen Skripte weitere Kennfelder zu erzeugen wiederholen Sie einfach den mit `begin_executable / end_executable` eingeklammerten Inhalt und tauschen "KF00" jedes Mal gegen einen anderen, eindeutigen Identifier aus.

Im Skript wird das Kommando `set_map_property` verwendet um zahlreiche Eigenschaften des Kennfeldes mit Werten zu füllen. Die einzelnen Eigenschaften spiegeln die Felder des Dialogs "Eigenschaften: Kennfeld" wieder. Dabei werden Kreuzfelder mit den Zahlen 0 (nicht angekreuzt) und 1 (angekreuzt) ausgefüllt. Die Felder haben im Detail folgende Funktionen:

Name	Der Name des Kennfeldes oder Stützstelle
IdName	Der interne Id. Wird i.d.R. nur von Damos / ASAP2 verwendet
Typ	Der Typ des Kennfeldes. Mögliche Werte sind eEinzel (Einzelwert), eEindim (Eindimensionales Kennfeld), eZweidim (Zweidimensionales Kennfeld), eZweilnv (Zweidimensionales, inverses Kennfeld)
FolderName	Der Name des Ordners (ab WinOLS 2.08)
ViewMode	Der Ansichtsmodus. Mögliche Werte sind eViewText (Textmodus), eView2d (2d-Modus), eView3d (3d-Modus)
RWin	Der rechte Bereich im Textmodus. Mögliche Werte sind eRightWinNone (Kein Bereich), eHex (Zeichenansicht), eBars (Balkenansicht), eHexBars (Beide gleichzeitig)
DataOrg	Die Organisation der Daten (Endian und Bitbreite). Mögliche Werte sind eByte, eLoHi, eHiLo, eLoHiLoHi, eHiLoHiLo, eFloatLoHi, eFloatHiLo, eUserdef, eUserdefString
bKehrwert	1 für eine Kehrwertdarstellung (sonst 0)
bVorzeichen	1 für eine Darstellung mit Vorzeichen (sonst 0)
bDelta	1 für eine Darstellung der Differenz (sonst 0)

bProzent	1 für eine Darstellung mit prozentualen Unterschieden (sonst 0)
bOriginal	1 um Faktor und Offset ignorieren zu lassen (sonst 0)
bOriginalWerte	1 um nicht die Versionswerte, sondern die Originalwerte anzeigen zu lassen (sonst 0)
Spalten	Anzahl der Spalten des Kennfeldes
Zeilen	Anzahl der Zeilen des Kennfeldes
Radix	Zahlensystem. 16 für Hexadezimal, 10 für Dezimal
Kommentar	Ein beliebiger Text
Nachkommastelle	Anzahl der angezeigten Nachkommastellen
n	
SignaturByte	Das kennzeichnende Byte vor der Stützstelle oder 0xFFFFFFFF (ab WinOLS 2.08)
SkipBytes	Die Anzahl der Bytes, die zwischen den Stützstellenwerten übersprungen werden (ab WinOLS 2.08)
Feldwerte (...)	Dieser Präfix macht deutlich, dass sich die nachgestellte Eigenschaft auf die eigentlichen Wertes des Kennfeldes bezieht.
StuetzX (...)	Dieser Präfix macht deutlich, dass sich die nachgestellte Eigenschaft auf die X-Achse des Kennfeldes bezieht.
StuetzY (...)	Dieser Präfix macht deutlich, dass sich die nachgestellte Eigenschaft auf die Y-Achse des Kennfeldes bezieht.
StuetzX.1	Setzt den Textinhalt der ersten Stützstellenposition. Erfordert DataOrg=eUserdefString. Kann auch mit StuetzY und anderen Zahlen verwendet werden.
Einheit	Ein Textfeld mit der Masseinheit der Werte.
Faktor	Der Multiplikationsfaktor für die Anzeige der Werte
Offset	Der Additionswert für die Anzeige der Werte
StartAddr / DataAddr	An dieser Adresse im Hexdump beginnen die Daten. Diese Adresse ist nicht absolut, sondern verschiebt sich mit dem gleichen Offset der gefunden wurde um die search-Bedingung(en) zu erfüllen.
DataSrc	Die Art der Datenquelle. Mögliche Werte sind eDataSrcNone (keine Stützstellen), eRom (Daten aus dem Hexdump), eRomAdd (Additive Daten aus dem Hexdump), eRomSub (Subtraktive Daten aus dem Hexdump), eUserdef (Benutzerdefinierte Werte), eRomBackwards (Daten aus dem Hexdump in umgekehrter Reihenfolge)
DataHeader	Anzahl der Headerbytes vor den Stützstellen, die im Hexdump ebenfalls markiert werden.
bRueckwaerts	1 für eine Spiegelung der Daten (sonst 0)

Hier ein Abschnitt aus einem Skript um ein Kennfeld mit einer Text-Achse zu importieren:

```
(...)  
  begin_insert_map KF00  
  (...)
```



```
set_map_property "StuetzX.DataOrg" "eUserdefString"  
set_map_property "StuetzX.0" "Erster Text"  
set_map_property "StuetzX.1" "Zweiter Text"  
set_map_property "StuetzX.2" "Dritter Text"  
set_map_property "StuetzX.3" "Vierter Text"  
set_map_property "StuetzX.4" "Letzter Text"  
end_insert_map  
end_executable
```

### 14.1.5 Tricksen mit Skripten

Technisch gesehen ist jede *Gruppe* eine Liste von Offsets die zur Adresse hinzugefügt werden. Hier werden zum Beispiel alle Offsets (Fundadresse - 0x005A0) in der Gruppe KF00 gespeichert:

```
search KF00 eByte 0x005A0 0x100000 0% "247"
```

Hier werden die Offsets auf die Adresse wieder dazuaddiert:

```
replace KF00 eByte 0x005A0 all absolute "0"
```

Die Adresse kann dabei verändert werden. Dies kann nützlich sein, wenn Sie an der Stelle A suchen, aber an der Stelle B ändern wollen. (Wichtig: Der Offset ist in Bytes, nicht in Zellen. Die Datenorganisation muss also gleich sein.) Die absolute Adresse ist dabei (aufgrund der Toleranz) weniger wichtig, als der Unterschied zwischen den Adressen der beiden Anweisungen. (Wobei WinOLS im Modus "best" einen möglichst kleinen Offset bevorzugt.)

Beispielsweise können Sie das verwenden um in einem Kennfeld etwas zu suchen, es aber in der Achse zu ändern. Dies setzt voraus, das Kennfeld+Achse die gleiche Datenorganisation haben und das Kennfeld 1\*x (oder x\*1) ist.

Hier ein Beispielskript was Sie in ein 16x1 Kennfeld ziehen können. Es sucht im Kennfeld nach 247 und schreibt dort 0 in die Achse (die direkt vor dem Kennfeld liegen muss).

```
requires_winols "2.08"  
requires_map 16 1  
  
replace_mode absolute  
  
begin_requires  
  search KF00 eByte 0x005A0 0x100000 0% "247"  
end_requires  
  
begin_executable  
  search KF00 eByte 0x005A0 0x100000 0% "247"  
  replace KF00 eByte 0x00590 all absolute "0"  
end_executable
```

## 14.2 Zusätzliche Dateiformate

WinOLS kann von Haus aus zahlreiche Dateiformate importieren / exportieren. Sie können diese Liste noch auf 2 Arten erweitern:

### a) Import / Export Plugins

Auf [www.evc.de/de/product/ols/plugins.asp](http://www.evc.de/de/product/ols/plugins.asp) finden Sie Import/Export Plugins für spezielle Dateiformate. Diese können Sie wie Checksummen kaufen / installieren. Danach stehen Sie Ihnen genau wie die normalen Dateiformate bei Dateioperationen zur Verfügung.

Suchstichworte:

.a2l .asap2 .dam .damos .bsw .0pa .0da .cff .cre .dcm .e2m .ecfg .ek1 .fls .fl2 .mm3 .nav.dec .nav.zenc .nav .odx .odx-f .frf .sgo .sgm .pdx .sox .prm .slave .smr-f .vbf .vds .xdf .xml

### b) Externe Konverter **[Erfordert Programmierkenntnisse]**

Falls Sie eigene / andere Formate verwenden, können Sie diese ins WinOLS integrieren. WinOLS zeigt sie dann zusammen mit den normalen Dateiformaten an. Verwendet der Anwender so ein Dateiformat, dann importiert / exportiert WinOLS eine ungepackte EcuX-Datei und ruft zusätzlich ein von Ihnen bereitgestelltes Programm auf was die Konvertierung von/nach EcuX erledigen muss.

### 14.2.1 Grundlagen

Um selber einen Externen Konverter ins WinOLS integrieren brauchen Sie ein ausführbares Windows-Programm was eine Konvertierung zwischen Ihrem Dateiformat und einer ungepackten EcuX-Datei in mindestens eine Richtung durchführt. Das Programm muss im Erfolgsfall den Fehlercode 0 zurückgeben. Gibt es einen anderen Wert zurück, dann zeigt WinOLS den Text als Fehlermeldung an, den das Programm auf STDOUT ausgegeben hat.

Damit WinOLS Ihr Programm findet, müssen Sie folgende Registry-Einträge (alle von Typ "string") erzeugen. Wenn das Programm an Drittkunden ausgeliefert werden soll, empfiehlt es sich einen Installer dafür zu schreiben:

*HKCU\Software\EVC\Name des Dateiformates*

*WinOLS\Importer\Fir*

*ma\Name*

*HKCU\Software\EVC\Beschreibung des Autors / Firma, ggf. mit URL*

*WinOLS\Importer\Fir*

*ma\Author*

*HKCU\Software\EVC\Eine Liste der Datei-Suffixe (ohne Punkt oder Stern, getrennt durch Kommata) die der Konverter verarbeiten kann. Der*

*ma\Suffix* erste Suffix in der Liste ist der Standard-Suffix beim Export

*HKCU\Software\EVC\Kommandozeile, die beim Import ausgeführt wird.*

*WinOLS\Importer\Fir*

*ma\Import*

*HKCU\Software\EVC\Kommandozeile*, die beim Export ausgeführt wird.

*WinOLS\Importer\Fir*

*ma\Export*

Ersetzen Sie *Firma* dabei bitte durch Ihren Firmennamen. Falls Ihr Konverter nur eine Richtung unterstützt (z.B. nur Import), dann lassen Sie den Schlüssel für die andere Richtung einfach leer.

Die Kommandozeile sollte die Platzhalter %1 und %2 enthalten. Diese werden durch die Quelle und das Ziel ersetzt. Beispiel:

```
"C:\Program Files (x86)\Acme\ExternalConvertSample\converter_export.bat" "%1"  
"%2"
```

#### **Import:**

%1 ist Pfad+Dateiname von der Datei die der Benutzer ins WinOLS importieren möchte.

%1 ist ein Pfad (ohne Backslash am Ende) wo WinOLS die Dateien erwartet, die normalerweise in einer EcuX-Datei komprimiert wären. Aufgabe Ihres Konverterprogramms ist diese Dateien zu erzeugen

#### **Export:**

%1 ist ein Pfad (ohne Backslash am Ende) wo WinOLS die Dateien speichert, die normalerweise in einer EcuX-Datei komprimiert wären.

%2 ist Pfad+Dateiname von der Datei die der Benutzer haben möchte. Aufgabe Ihres Konverterprogramms ist diese Datei zu erzeugen.

#### **EcuX**

Informationen zum EcuX-Dateiformat finden Sie unter [ecux.evc.de](http://ecux.evc.de). Normalerweise sind EcuX-Dateien zip-Dateien die dann verschiedene andere (contents.ini und Binärdatei(en) enthalten. Die zip-Komprimierung wird bei den Externen Konvertern weggelassen und die Dateien werden unkomprimiert in dem oben genannten Pfad erwartet / gespeichert.

### **14.2.2 Beispiel**

Hier finden Sie die Dateien, die Sie für einen Beispiel-Konverter inklusive Installer (Inno setup) benötigen. Dieses Beispiel demonstriert nur die Einbindung. Es führt effektiv keine Konvertierung durch, sondern kopiert nur das Eprom-Element und funktioniert daher nur bei Projekten mit Eprom-Element.

#### **Datei: contents.ini**

; This is the Contents.ini file of an EcuX package. It's an open format, you're welcome to import/export it with your own tools. For the current version documentation check <http://ecux.evc.de/>

[global]

```
EcuX_version      = 0.3
AuthorTool        = ExternalConverterSample
```

```
[Description]
NumVersions       = 1
```

```
[File1]
Filename          = eprom.bin
```

**Datei: converter\_export.bat**

```
@rem WinOLS external converter sample, http://www.evc.de
@rem
@rem Please note that we're using a bat file for simplicity. You'll probably want to
use an exe.
@rem
@rem Each converter receives 2 inputs. The export converter receives:
@rem %1 - the temporary path containing the files that would normally be inside an
EcuX file (http://ecux.evc.de/)
@rem %2 - path + filename of the file that the user expects as final output

@rem For sake simplicity this file simply copies the source file.
@rem Note: This exporter only works for file that have an element named "Eprom".
@copy "%~1\eprom1.bin" "%~2"

@rem returns any error from the last copy command to WinOLS:
@exit /b %ERRORLEVEL%
```

**Datei: converter\_import.bat**

```
@rem WinOLS external converter sample, http://www.evc.de
@rem
@rem Please note that we're using a bat file for simplicity. You'll probably want to
use an exe.
@rem
@rem Each converter receives 2 inputs. The import converter receives:
@rem %1 - path + filename of the file that the user expects us to import
@rem %2 - the temporary path where we have to create everything that's normally
inside an EcuX file (http://ecux.evc.de/)

@rem %~dp0 is bat magic for "path of this bat file"
@copy "%~dp0\contents.ini" "%~2\contents.ini"

@rem For sake simplicity this file simply copies the source file.
@copy "%~1" "%~2\eprom.bin"

@rem returns any error from the last copy command to WinOLS:
@exit /b %ERRORLEVEL%
```

**Datei: is\_SampleConverter.iss**

```
; Script generated by the Inno Setup Script Wizard.  
; SEE THE DOCUMENTATION FOR DETAILS ON CREATING INNO SETUP  
SCRIPT FILES!
```

```
#define MyAppName "WinOLS ExternalConvertSample"  
#define MyAppVerName "WinOLS ExternalConvertSample 1.00"  
#define MyAppPublisher "Acme Corp"  
#define MyAppURL "http://www.example.org/"
```

**[Setup]**

```
; NOTE: The value of AppId uniquely identifies this application.  
; Do not use the same AppId value in installers for other applications.  
; (To generate a new GUID, click Tools | Generate GUID inside the IDE.)
```

```
AppId={{c9afb88b-60ae-42a1-b31c-5fbb95738bf}  
AppName={#MyAppName}  
AppVerName={#MyAppVerName}  
AppPublisher={#MyAppPublisher}  
AppPublisherURL={#MyAppURL}  
AppSupportURL={#MyAppURL}  
AppUpdatesURL={#MyAppURL}  
DefaultDirName={pf32}\Acme\ExternalConvertSample  
DefaultGroupName={#MyAppName}  
OutputBaseFilename=ExternalConvertSample  
Compression=lzma  
SolidCompression=true  
ShowLanguageDialog=no  
WindowResizable=false  
WindowVisible=true  
WizardImageFile=compiler:WizModernImage-IS.bmp  
WizardSmallImageFile=compiler:WizModernSmallImage-IS.bmp
```

**[Languages]**

```
Name: english; MessagesFile: compiler:Default.isl
```

**[Files]**

```
Source: contents.ini; DestDir: {app}; Flags: ignoreversion  
Source: converter_import.bat; DestDir: {app}; Flags: ignoreversion  
Source: converter_export.bat; DestDir: {app}; Flags: ignoreversion
```

**[Registry]**

```
Root: HKCU; Subkey: "Software\EVC\WinOLS\Importer\Acme"; ValueType: string;  
ValueName: "Name"; ValueData: "Sample"  
Root: HKCU; Subkey: "Software\EVC\WinOLS\Importer\Acme"; ValueType: string;  
ValueName: "Author"; ValueData: "SampleCompanyName, http://www.example.org/"
```

```
; We support multiple suffixes. The first one is the primary suffix that is appended by
```

default when exporting

```
Root: HKCU; Subkey: "Software\EVC\WinOLS\Importer\Acme"; ValueType: string;
ValueName: "Suffix"; ValueData: "externalconvertersample,ecs"
```

; Links to the software that would provide the actual work. Our sample just copies, without any actual conversions.

; Notes: - {app} is replaced at install time by inno setup with you install target path

; - %1 and %2 are replaced by WinOLS with the source and target path/  
filename. (Path without backslash at the end)

; - Don't forget the "" around the paths! The outer quotes are for inno setup. The inner double quotes are converted to single quotes by inno setup

```
Root: HKCU; Subkey: "Software\EVC\WinOLS\Importer\Acme"; ValueType: string;
ValueName: "Import"; ValueData: """"{app}\converter_import.bat"" ""%1"" ""%2""""
```

```
Root: HKCU; Subkey: "Software\EVC\WinOLS\Importer\Acme"; ValueType: string;
ValueName: "Export"; ValueData: """"{app}\converter_export.bat"" ""%1"" ""%2""""
```

**Kapitel**

---



## 15 Copyright, Kontakt, Internet

**(C) Copyright 2025 bei**  
EVC electronic GmbH  
Am Pfauenzehnt 11a  
D-46539 Dinslaken

Amtsgericht Duisburg HRB 9864  
Geschäftsführer Axel Schroer



# Index

## - . -

.0da 322  
 .0pa 322  
 .a2l 322  
 .asap2 322  
 .bsw 322  
 .cff 322  
 .cre 322  
 .dam 322  
 .damos 322  
 .dcm 322  
 .e2m 322  
 .ecfg 322  
 .ek1 322  
 .eke 322  
 .fl2 322  
 .fls 322  
 .frf 322  
 .mm3 322  
 .nav 322  
 .nav.dec 322  
 .nav.zenc 322  
 .odx 322  
 .odx-f 322  
 .pdx 322  
 .prm 322  
 .sgm 322  
 .sgo 322  
 .slave 322  
 .smr-f 322  
 .sox 322  
 .vbf 322  
 .vds 322  
 .xdf 322  
 .xml 322

## - 0 -

0da 322  
 0pa 322

## - 1 -

1d-Kennfelder erzeugen 185

## - 2 -

2d 58  
 2d-Modus 48

## - 3 -

3d 58, 274  
 3d-Modus 48

## - 7 -

7z 42, 95

## - 8 -

8-Bit Summe 89

## - A -

a2l 42, 113, 322  
 Additive Checksumme 146  
 Adresse 221  
 Ähnliche Kennfeld 220  
 Ähnliche Projekte suchen 90  
 aktives Stützstellenprofil 216  
 Algorithmus 146  
 Alle Projekte aktualisieren 92  
 Alles selektieren 200  
 Als Original 75  
 Als Text 129  
 Analyse 273  
 Ändern absolut 134  
 Ändern einstellen 137  
 Ändern relativ 136  
 Ändern wiederholen 142  
 Änderungen selektieren 199, 201  
 Änderungen speichern 77, 78  
 Änderungen übernehmen 108  
 Andocken 51  
 Anfang nach links 184

Anfang nach rechts 185  
 Anfang verschieben 185  
 Ansichten 232, 233, 234, 235, 236  
 Ansichtsmodus 58  
 asap2 42, 113, 322  
 ASCII 129  
 Ausschneiden 127  
 Auswahl des Koppelfensters 191, 195  
 AutoImport 30, 103  
 AutoMark 179  
 Automaten 243, 250  
 automatisch ausfüllen 279  
 AutoUpdate 30, 103

## - B -

Balkendiagramm 196  
 bDelta 317  
 BDM Auslesen 168  
 BDM Leertest 167  
 BDM löschen 167  
 BDM Programmieren 166  
 BDM Vergleichen 165  
 BdmToGo 100  
 Beenden 120  
 begin\_executable 313  
 begin\_insert\_map 313  
 begin\_requires 313  
 begrenzen 138  
 Bildschirm selektieren 201  
 Bildschirmselektion umkehren 201  
 bin 42, 65, 95, 98  
 bKehrwert 317  
 blk 204  
 bOriginal 317  
 bOriginalWerte 317  
 Bosch 196, 248  
 bProzent 317  
 bRueckwaerts 317  
 BSL Auslesen 171  
 BSL Programmieren 170  
 BSL Vergleichen 169  
 bsw 322  
 bVorzeichen 317

## - C -

cff 322  
 Chassis 79  
 check\_property 313  
 Checksumme anwenden 149  
 Checksumme online prüfen 145  
 Checksummen 143, 296  
 CMD Slave file 322  
 command line 54, 283  
 command-line 322  
 Copyright 328  
 cre 322  
 Credits 53  
 csv 105, 106, 272

## - D -

daf 65, 95, 98  
 dam 113, 322  
 damos 42, 113, 322  
 dat 65, 95, 98  
 Data areas 46  
 DataAddr 317  
 DataHeader 317  
 DataOrg 317  
 DataSrc 317  
 Dateien 42  
     handhaben 62, 64, 76, 78, 79, 90, 102, 120  
 Dateien aktualisieren 92  
 Dateiformat 65  
 Dateiname 297  
 Datenbereiche 46, 243  
 Datenbreite 308  
 Datenorganisation 65, 308  
 dcm 322  
 debugger 282  
 Denso Kennfelder 24  
 Deutsch 88  
 Dienste 55  
 Differenz 150, 152  
 Direkte Eingabe 130  
 Dockbare Dialoge 51  
 Docken 51  
 Doppelte Objekte suchen 91  
 Dos-OLS 102

Drag und Drop 42  
Drucken 119  
Drucken und Seitenansicht 118, 119, 120, 310  
DTC 195

## - E -

e2m 322  
ecfg 322  
Echtzeit 136, 209, 296  
EcuX 65  
Eigenschaften  
    Fenster 150, 152  
    Projekt 79  
    Version 89  
Eigenschaften der Checksumme 146  
Eigenschaften: Projekt 161  
Einfügen 127  
Einheit 317  
ek1 322  
eke 322  
Elemente 45, 86  
E-Mail 101, 247  
end\_executable 313  
end\_insert\_map 313  
end\_requires 313  
Englisch 88  
Entwickler Modus 68  
Eprom Auslesen 175  
Eprom Daten speichern 77, 78  
Eprom Leertest 174  
Eprom löschen 174  
Eprom Optionen 177  
Eprom Parameter 176  
Eprom Programmieren 173  
Eprom Vergleichen 172  
Eprom Vertauschen 164  
Epromtyp 163  
EVC.EVC. 310  
Excel 105, 124  
Excel-Bug 124  
Export 72, 246  
Export File 98  
Externe Konverter 322

## - F -

Fahrzeugdaten suchen 79  
Faktor 150, 152, 156, 317  
    etc. 309  
Faktor-Kennfeld 150, 152  
Farbthemen 231  
Feature-Updates 58  
Feldwerte 317  
Fenster andocken 51, 267  
Fenster anordnen 191, 195  
fenster koppeln 191, 195  
Fenster löschen 128  
Fett gedruckt 267  
file formats 322  
fl2 322  
Flächen verbinden 187  
Flagge 267  
Fliegende Dialoge 51  
Fliegende Fenster 191  
Fliegende Fenster zeigen / verstecken 285  
Fliegender Dialog 267, 273  
Fliegender Fenster 188, 269  
fls 322  
FolderName 317  
Formel 156  
Fortlaufende Selektion 204  
Fragezeichen 209  
Freischalten 229  
Freischaltsschlüssel 229  
frf 322

## - G -

Gehe zu Adresse 221  
gelöscht 71  
Geschützte Speicherstelle wird verändert 296

## - H -

Hersteller 79, 163  
hex 42, 65, 95, 98  
hexdump koppeln 191  
Hexdump signieren 130  
Hilfethemen 288  
Hilfscursor 236

Hintergrund-Kennfeldsuche 215  
 Homepage EVC 290  
 Hotkey 35

## - I -

IdName 317  
 Import 245  
 Import File 95  
 import filter 322  
 Info über Plug-Ins 291  
 Info über WinOLS 292  
 ini 79, 84, 117, 118  
 Intel 42  
 Intel-Hex 65, 295  
 International characters 58  
 Internationale Zeichen 58  
 Internet Datenbank 79  
 Interpolieren 138

## - J -

JSON 105, 106

## - K -

Kehrwert 150, 152, 156  
 Kennfeld 196  
   Selektion 197  
 Kennfeld Daten speichern 77, 78  
 Kennfeld erzeugen 299  
 Kennfeld koppeln 195  
 Kennfeld löschen 128  
 Kennfeld öffnen 128  
 Kennfeldeigenschaften kopieren 125  
 Kennfelder 180, 181  
 Kennfelder finden (2d Modus) 22  
 Kennfelder finden (Textmodus) 20  
 Kennfelder importieren 108  
 Kennfelder verschieben 299  
 Kennfeldliste exportieren 105  
 Kennfeldpaket exportieren 106  
 Kennfeldpaket importieren 107  
 Kennfeldsuche im Hintergrund 248  
 Kennfeldübersicht 51  
 KEY 179  
 Keyboard Accelerators 35

Kommandozeile 54, 283, 322  
 Kommentar bearbeiten 222  
 Kommentar einfügen 222  
 Kommentar löschen 222  
 Kommentar zum Projekt 87  
 Kommentare 222, 300  
 Konfiguration 231, 232, 233, 234, 235, 236, 240, 243, 247, 250, 251, 252, 255, 297  
 Konfiguration / Meldungen 238  
 Konfiguration / Meldungen / Abschaltbare 239  
 Kontakt 328  
 Kontextmenüs 48  
 Kopieren 124  
 Kopierschutz 130  
 koppeln 191, 195  
 kp 106, 107  
 Kundendetails 84  
 Kundenliste 83

## - L -

Language 58  
 Leertest 167, 174  
 Leitungen vertauschen 164  
 Letzte Selektion wiederherstellen 202  
 Logfile 272  
 löschen 71  
 löschen rückgängig machen 71  
 Lösungen 223  
 LUA 281  
 lua debugger 282  
 LUA erneut ausführen 281  
 LUA-Dateien verschlüsseln 283  
 luax 283

## - M -

Mail konfigurieren 247  
 Mail versenden 101  
 Mandanten 44, 53  
 Manuelle Checksumme 146  
 Manuelle Checksummen 143  
 MAPI 101, 247  
 Marker 223  
 Marker einfügen 223  
 Markierung 267  
 Massen-Bearbeiten 303

Massenexport 72, 98  
Maßstab 100% 186  
Mauscursor 49  
Mausrad 186, 187  
maximum 138  
Mehr Spalten 185  
Mehrere Kennfelder bearbeiten 303  
Messwerte 150, 152  
minimum 138  
Minus 134  
mm3 322  
Modell 79  
Motorola 42  
Motorola-Hex 65, 295

## - N -

Nachkommastellen 317  
Nächster Kommentar 222  
Nächster Marker 223  
Name 317  
nav 322  
nav.dec 322  
nav.zenc 322  
Neue Datei 297  
Neuer Ordner 298  
Neues Hexdump Fenster 127  
Neues Kennfeld Fenster 127  
Neues Projekt 64  
NewGenius 322  
Nichts selektieren 202  
NOREAD 56, 79, 130  
NT-Services 55  
Nur fertige Projekte 68  
nur lesen 79  
Nur Monitor 179

## - O -

OBD 270  
OBD-Visualizer 270  
odx 322  
odx-f 322  
Öffnen 68  
    Version 75  
Offset 150, 152, 156, 317  
    Importieren 295

Offset-Kennfeld 150, 152  
ols 42, 65, 95, 98  
OLS526 243  
OLS540 88  
Online 145  
Online speichern 79  
Online suchen 79  
Optimieren 196  
Ordner umbenennen 298  
Original 138  
Originalversion 190  
Outlook 42

## - P -

paf 65, 95, 98  
Parallel 218  
Parallele Kennfelder 218  
pdx 322  
Perspektive 150, 152  
Pfade 240  
pk 42  
Plugins 143, 291  
Plus 133  
Popupmenü 48  
Preview 51, 274  
prm 322  
Programmcode 273  
project properties, import 118  
Projekt schließen 76  
Projekte weg 71  
Projekteigenschaften 73  
Projekteigenschaften exportieren 117  
Projekteigenschaften importieren 118  
Projekteigenschaften klonen 94  
Projektsprache 88  
Projektstatus 79  
Prozent 150, 152  
Prozentual ändern 136  
Punkte verbinden 187

## - Q -

QuickFix 132

**- R -**

Radix 317  
 rar 42  
 read-only 79  
 Rechte Seite 150, 152, 309  
 Rechte Seite fixieren 310  
 Rechteckige Selektion 204  
 Rechtsclick 48  
 Referenzfenster 191  
 Referenzversion wählen 190  
 replace 313  
 replace\_mode 313  
 requires\_hexdump 313  
 requires\_map 313  
 requires\_winols 313  
 Reseller 53, 223  
 Res-Start 53  
 Rotation 150, 152  
 Rückgängig 124  
 runden 138  
 RWin 317

**- S -**

s19 42, 65, 95, 98  
 Schattendaten 57  
 Schichten 58  
 Schließen 76  
 Schreibgeschützt 79  
 Schreibschutz 79  
 scr 42  
 Scripts 313  
 search 313  
 search\_by\_mapid 313  
 Seitenansicht 119  
 Selektion / Laden 204  
 Selektion / Speichern 204  
 Selektion Anfang 205  
 Selektion Ende 205  
 Selektion erzeugen 201  
 Selektion Tabelle zu Kennfelder 203  
 Selektion zu Kennfeld 202  
 Selektionen 47  
 Selektionsmodus 204  
 Services 55

set\_map\_property 313, 317  
 sgm 322  
 sgo 322  
 Shadow data 57  
 Shortcuts 35  
 Signatur 89  
 SignaturByte 317  
 Signieren 130  
 Similar maps 220  
 Simulator 270  
 Simulator Eigenschaften 179  
 Simulator Interface 180, 181  
 Simulator Laden 178  
 Simulatormodul 163  
 Skip bytes 24, 150, 152  
 SkipBytes 317  
 Skript erzeugen 226  
 Skripte 224, 313  
 slave 322  
 Slices 58  
 smr-f 322  
 Solutions 223  
 Sonstiges > Konfiguration > Pfade > Pfad für  
 Eprom-Daten 14  
 sox 322  
 Spalte selektieren 200  
 Spalten 185, 186, 317  
 Speicherbereich 126  
 Speichern 78, 79  
 Speicherschutz 296  
 SPI 143  
 SPI-Signatur 310  
 Sprache 58  
 Sprungbytes 24, 150, 152  
 StartAddr 317  
 Statusleiste 184, 304  
 StuetzX 317  
 StuetzY 317  
 Stützstellenprofile 216  
 Suche ähnliche Kennfelde 207  
 Suche in Kennfeldliste 296  
 Suche nach Bytefolge 209  
 Suche nach Kennfeldern konfigurieren 248  
 Suchen 51, 209  
 Suchen / Selektion 213  
 Suchen + Ersetzen 209  
 Suchen in Projekten 74  
 Suchen nach Kennfeldern 209

Suchen und ersetzen 73  
Suchparameter 214  
Symbolische Namen 158  
Symbolleiste 184  
Sync Block 148

## - T -

Tabelle 203  
Table 203  
Tab-Taste 285  
Taschenrechner 264  
Tastaturkürzel 35  
Text 58, 129, 158  
Textmodus 48  
Tipp des Tages 289  
tolerate\_not\_found 313  
Trim-Kennfeld 150, 152  
Typ 317

## - U -

übersetzen 88  
Übersetzung 304  
Übersicht 273  
Übersicht aller Kennfelder 48  
Übersicht über Kennfelder 267  
Übersichtsfenster 51  
Umlaute 58  
Umschaltfunktion 179  
undelete 71  
undo 71  
unique 313  
Unterschiede 51  
Unterschiede / erster 190  
Unterschiede / letzter 189  
Unterschiede / nächster 189  
Unterschiede / vorheriger 189  
Unterschiede zum Original 188, 269  
Unzoom 187

## - V -

Variabler Faktor 150, 152  
Variabler Offset 150, 152  
vbf 322  
vds 322

Vergleich 190  
Vergleichen 165, 169, 172  
Version 89  
Vertikale Kennfelder 24  
Verzeichnis importieren 102  
View Mode 58  
ViewMode 317  
Visualizer 270, 272  
Vorheriger Kommentar 222  
Vorheriger Marker 223  
Vorschau 274

## - W -

Weitersuchen 214  
Weniger Spalten 186  
Wert - 1 134  
Wert + 1 133  
Wert Original 138  
Wert zuweisen 134  
Wertebereich 150, 152, 196  
Wiederherstellen 124  
Wildcards 209  
Winkel 274  
Winolsskript 224, 226  
www.evc.de 143, 145

## - X -

xdf 322  
xml 322

## - Z -

Zahlen 158  
Zahlenformat 150, 152  
Zahlensystem 308  
Zeile selektieren 200  
Zeilen 317  
Zeilenmarker anzeigen 187  
Zeilenumbruch 187  
Zelle selektieren 200  
zip 42, 65, 95, 98  
Zoom 186  
Zoomfaktor 22  
Zurücksuchen 214  
Zwischenablage 124, 127