

Project*Wizards*

MERLIN IPHONE

Der Schnelleinstieg
ins mobile Projektmanagement.



EINFÜHRUNG



Herzlich Willkommen zum Merlin iPhone Schnelleinstieg!

Danke, dass Sie sich für die führende Projektmanagement-Software am Mac entschieden haben! Dieses Dokument wird Ihnen behilflich sein, in kürzester Zeit die grundlegenden Funktionen von Merlin iPhone zu erlernen.

Systemvoraussetzungen

Merlin iPhone benötigt ein Apple iPhone, einen iPod touch oder ein iPad. Es wird mindestens Merlin 2.7 zum Publizieren von Projekten benötigt. Für die Zusammenarbeit mit Merlin Server wird der optionale iPhone Dienst benötigt. Auf dem iPhone oder iPod touch sollte mindestens iOS 3.1.3 installiert sein, auf dem iPad iOS 3.2.

Demomodus

Der Demomodus erlaubt es Ihnen beim iPhone-Sharing alle Funktionen der Vollversion für Projekte die maximal 40 Vorgängen enthalten zu testen. Die Testzeit ist auf 15 Minuten begrenzt, danach muss das Projekt erneut publiziert werden.

HILFE UND UNTERSTÜTZUNG



Hilfe und weitere Unterstützung bekommen Sie auf unserer Webseite:

- ▶ www.projectwizards.net

Zudem stehen Ihnen folgende, zusätzliche Informationsquellen parat:

- ▶ Die Merlin 2-Hilfe
- ▶ Die Google-Gruppen (auf Deutsch oder auf Englisch)

**Weitere Fragen beantwortet
Ihnen gerne unser Support-Team:
support@merlin2.net**

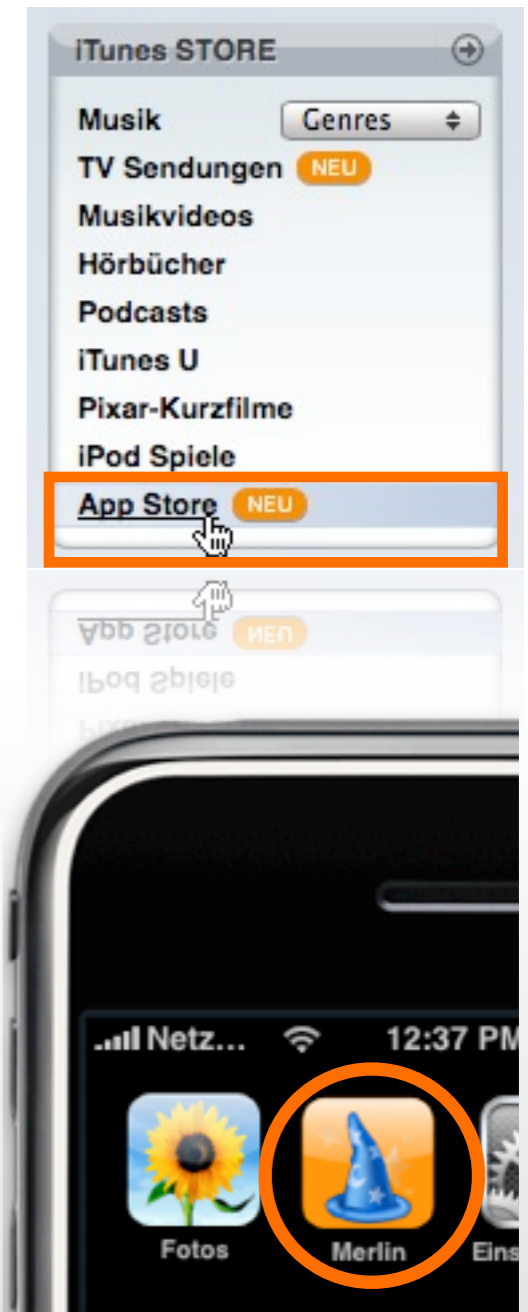


MERLIN IPHONE LADEN

Merlin iPhone kann auf zwei Wegen auf das iPhone, den iPod touch oder das iPad* aufgespielt werden.

(1) **Kostenloser Bezug über iTunes:** Rufen Sie den App Store im iTunes Store auf. Suchen Sie nach „Merlin“ und klicken Sie auf „Herunterladen“. Hierzu wird eine Anmeldung beim iTunes Store benötigt. Beim nächsten Synchronisieren des Gerätes mit iTunes wird die Anwendung aufgespielt.

(2) **Direkt über das Gerät:** Öffnen Sie den App Store auf dem Gerät. Suchen Sie nach „Merlin“ und installieren Sie das kostenlose Programm. Hierzu wird eine Anmeldung wie beim iTunes Store benötigt. Die Merlin App erscheint nun auf Ihrem Gerät.



* Im weiteren Verlauf des Textes wird auf die Erwähnung des iPod touch und iPad aus Platzgründen verzichtet.

DER ERSTE START

Nach dem Aufspielen von Merlin iPhone kann es sofort gestartet werden. **Es wird ein Projekt benötigt:** hierzu sollte bereits ein fürs iPhone publiziertes Projekt existieren.

Der abgebildete Hinweis erscheint. Bitte betätigen Sie die Schaltfläche „Einfügen“ um die Verbindung zu einem Server aufzubauen. Projekte lassen sich über Merlin 2.7 oder über Merlin Server mit dem optionalen iPhone Dienst publizieren.

Wird ein publiziertes Projekt hinzugefügt, kann es betrachtet werden, erst bei Änderungen oder dem Betätigen des „Aktualisieren“-Schalters, versucht Merlin eine Verbindung zum Server herzustellen.



VERBINDUNG AUFBAUEN

(1) Starten Sie auf Ihrem iPhone/iPod touch die Merlin Anwendung.

(2) Drücken Sie auf das „+“ in der oberen rechten Ecke, dadurch gelangen Sie zu der Auswahl „Server“.

(3) Mit dem „+“ lassen sich weitere Server für Merlin iPhone anlegen. In der Serverliste erscheinen Server im lokalen Netzwerk automatisch mit Bonjour (4). Bereits angelegte Server werden mit einer Netzwerkkugel (5) angezeigt.

(6) Unter „Neuer Server“ werden die Angaben zum Server gemacht. Tragen Sie hierzu die Adresse des Servers, sowie vergeben Sie einen optionalen Namen, dieser wird anschließend in der Serverliste geführt.

Tippen Sie zum Schluss auf „Fertig“, damit wird der Server gesichert und kann ab jetzt aus der Liste verwendet werden.



PROJEKTE ÖFFNEN

Starten Sie auf Ihrem iPhone die Merlin Anwendung.

Drücken Sie auf das „+“ in der oberen rechten Ecke, dadurch gelangen Sie zu der Auswahl „Server“. Wählen Sie nun einen Server aus. Merlin kontaktiert daraufhin den Server. Die Übertragungsgeschwindigkeit kann je nach verwendeter Verbindung entsprechend variieren. Mit dem „x“ kann der Aufbau zum Server jederzeit abgebrochen werden.

Steht die Verbindung zum gewählten Server, wird die Projektliste mit den publizierten Projekten angezeigt. Wählen Sie ein Projekt aus wird es auf das iPhone herunter geladen.



MIT PROJEKTEN ARBEITEN

Nachdem ein Projekt auf das iPhone geladen wurde, kann es über die Projektseite angesteuert werden. Damit lassen sich drei folgende Bereiche des Projekts erreichen:

- (1) Vorgänge
- (2) Ressourcen
- (3) Elemente

Der Inspektor für das gesamte Projekt kann mit einem Tippen auf das „i“ Symbol (A) aufgerufen werden. Mit dem Schalter (B) lässt sich das Projekt aktualisieren.

Das iPhone verbindet sich mit dem publizierten Projekt nur wenn es notwendig ist. Dadurch lässt es sich auch offline mit dem Projekt arbeiten. Bei erneuter Verbindung zum Server werden das Projekt und die daran getätigten Änderungen wieder synchronisiert.



ARBEITEN MIT VORGÄNGEN

Betätigt man den Schalter „Vorgänge“ gelangt man zu den Vorgängen, Meilensteinen und Vorgangsgruppen des Projekts. Diese zeigen anhand von Symbolen die Erledigung und auch ihren Status über die Farben grün, gelb und rot. Vorgänge und Vorgangsgruppen werden als Torten und Meilensteine als Rauten dargestellt. Neue Meilensteine und Vorgänge lassen sich mit dem „+“ anlegen.



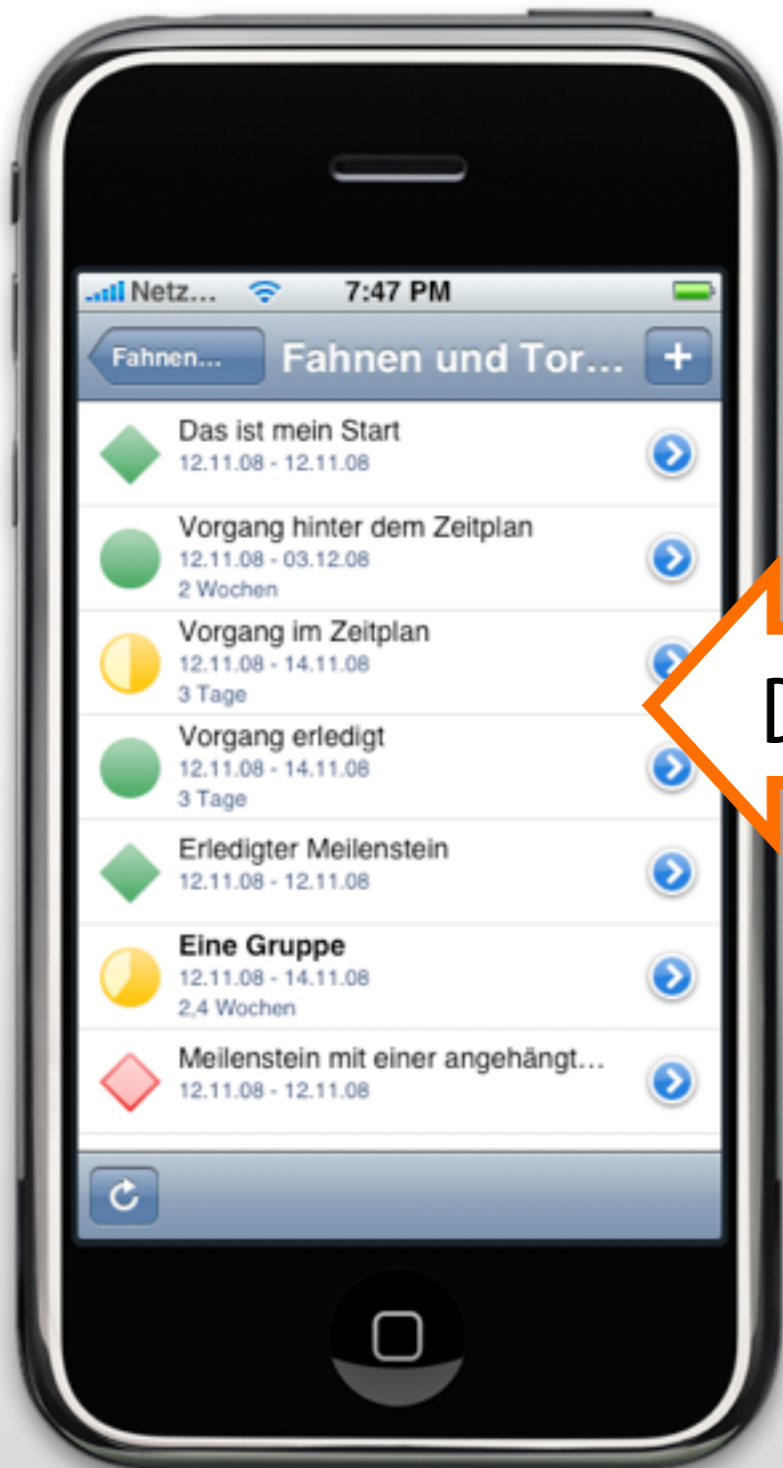
ARBEITEN MIT VORGANGSGRUPPEN

Vorgangsgruppen werden mit Fettschrift hervorgehoben. Durch das antippen einer Vorgangsgruppe gelangt man zu den darin enthaltenen Untervorgängen oder weiteren Untergruppen.



DER GANTT-CHART

In der Vorgangsansicht oder einer Vorgangsgruppe lässt sich der dazugehörige Gantt-Chart durch das drehen des iPhones aufrufen.



Das Zurückkehren in die Vorgangsansicht erfolgt durch das Drehen des iPhones erneut in das Hochformat.

ARBEITEN MIT DEM INSPEKTOR

Der blaue Pfeil am rechten Rand ruft den Inspektor für das jeweilige Objekt auf. Im Betrachtungsmodus (1) können alle Informationen aus dem Plan-Inspektor entnommen werden. Im unteren Bereich befinden sich weitere Register für den Inspektor: „Finanzen“, „Ist-Werte“ und „Notiz“. Zudem lassen sich angehängte Elemente betrachten oder hinzufügen. Mit dem Schalter Bearbeiten gelangt man in den Bearbeitungsmodus (2) des Inspektors. Hier lassen sich Werte entsprechend ändern. Das iPhone benötigt eine Verbindung zum Server, ansonsten lassen sich die Informationen nur betrachten.



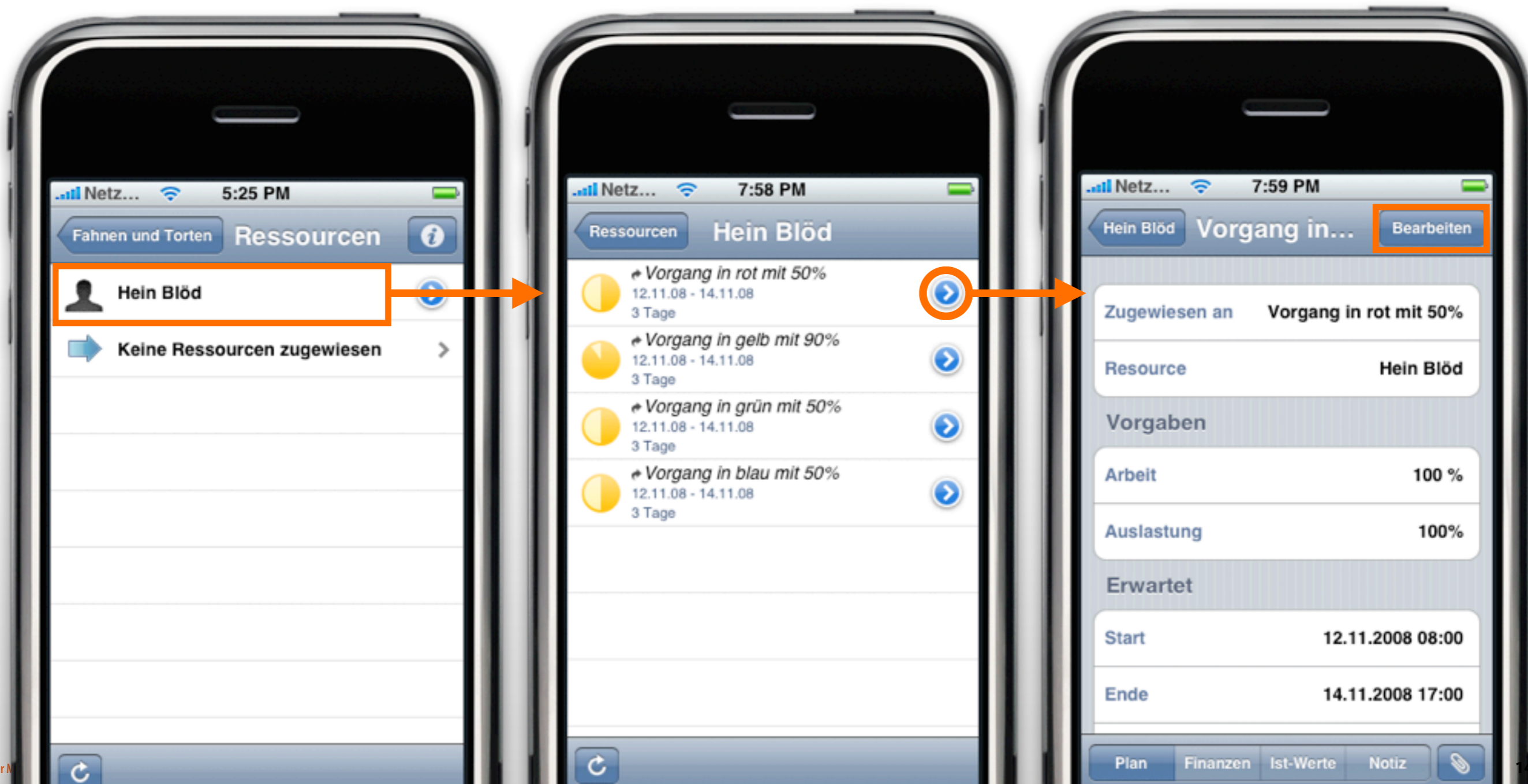
ARBEITEN MIT RESSOURCEN

Alle im Projekt enthaltenen Ressourcen lassen sich durch das Antippen des gleichnamigen Feldes aufrufen. Mit dem blauen Pfeilsymbol kann der Inspektor für die jeweilige Ressource aufgerufen werden. Es stehen drei Register „Info“, „Finanzen“ und „Notiz“ zur Verfügung. Zudem lassen sich Elemente der Ressource zuweisen. Mithilfe des Feldes „Bearbeiten“ können die Informationen der Ressource angepasst werden. Hierzu benötigt das iPhone eine Verbindung zum Server.



ARBEITEN MIT ZUWEISUNGEN

Wird eine Ressource angetippt, erscheinen alle ihr zugewiesenen Vorgänge. Diese können mit dem dazugehörigen blauen Pfeilsymbol im Inspektor betrachtet werden. Soll ein zugewiesener Vorgang verändert oder angepasst werden, geht dies wie gewohnt mit „Bearbeiten“.



ARBEITEN MIT ELEMENTEN

Wählt man eine Elementart aus kann man alle Elemente der gleichen Sorte im Projekt sehen. Neue Elemente lassen sich mit dem „+“ anlegen. Ein Tipp auf ein Element ruft den entsprechenden Inspektor auf. Mit der Schaltfläche „Bearbeiten“ lassen sich die jeweiligen Elementinformationen verändern.



DIE PROJEKTLISTE

In der Projektliste sammeln sich die zuletzt verwendeten Projekte. Somit hat man schnell einen Zugriff auf die häufig verwendeten Projekte und kann diese zum Arbeiten aufrufen. Die einzelnen Einträge lassen sich mit einem Wischen (1) und dem Bestätigen von „Löschen“ (2) aus der Liste entfernen. Mit einem Klick auf das „+“ lassen sich neue Projekte von den Servern aus der Serverliste hinzufügen.



DIE SERVERLISTE

Die Serverliste beinhaltet alle bisher hinzugefügten und verwendeten Server und falls vorhanden Server die über Bonjour (1) lokal automatisch aufgefunden werden. Neue Server können mit „+“ hinzugefügt werden, dabei sollten die Adresse und der Port bekannt sein. Vorhandene Server lassen sich mit dem blauen Pfeil (2) bearbeiten. Soll ein Server aus der Liste entfernt werden, streichen Sie mit dem Finger (3) über den Eintrag und betätigen anschließend die Schaltfläche „Löschen“ (4).



ProjectWizards

ProjectWizards GmbH
Lichtenrader Strasse 11
49324 Melle
Deutschland

office@projectwizards.net
www.projectwizards.net

Für Version 1.1 / Stand: 05.08.2010

