


4H-DTE® Einführung
Detailinformationen

Seite überarbeitet November 2023













Kontakt 

Programmübersicht 


Handbuch 

weiterführende Detailinformationen












ausgewählte Kapitel

- | | | |
|--|---|--|
| Schreibtischverwaltung  | Projektordner zippen  | externe Bauteile  |
| Datenzustände  | Auftragsliste  | ext. Bauteile beobachten  |
| Sicherungsmedien  | Mehrfachauswahl  | Vorlagen und Beispiele  |
| Paketdienst  | Schreibtischschublade  | Detailnachweise  |


Druckmanager

- | | | |
|---|---|--|
| Allgemeines  | Fremdsprachen  | |
| Viewer  | Bemerkungen  | RTF-Export  |

sonstige Werkzeuge

- | | | |
|---|---|---|
| Eurocode und NADs  | Schnittgrößenexport  | |
| Logos  | Taschenrechner  | Messenger  |
| Karteikasten  | Patch-Abfrage  | Sokoban  |
| Terminkalender  | DTE®-Explorer  | Solus  |
| Profilmanager  | Mac2Dos  | Memory  |














Dienstprogramme

- | | | |
|---|--|--|
| Editor  | FotoView  | Schnittgrößenauswahl  |
| Dokumenten-Editor  | Bauteilauswahl  | DXF 2D-Filter  |

Fehlerbehebung und Wartung

- | | | |
|---|--|--|
| Integritätstest  | | |
| Lizenzprobleme  | Patchkontrolle  | unbekannte Problemklasse  |

Interna für den Systemverwalter

- | | | |
|---|---|--|
| Einführung  | Zusammenfassung  | |
| Windows-Registrierung  | netzwerkunabh. Installation  | |
| PCAEWIN-Bereich  | Netzwerkinstallation  | DTE®-Konsole  |
| Laufwerke  | Lockfile-Mechanismus  | Patchmechanismus  |
| DTE®-Schreibtische  | Chaos in heterogenem N.  | Sicherungen  |

Infos auf dieser Seite

... als pdf 

- | | | |
|---|--|---|
| objektorientierte Bearbeitung  | Navigationsleiste  | |
| kontextsensitive Funktionen  | Ablage  | |
| Hauptinteraktionsformen  | Mülleimer  | Detailnachweise  |
| Oberfläche  | Objekte transportieren  | externe Verzeichnisse  |
| symbolische Menüleiste  | 4H-Programme  | Notizen  |

DTE® - DeskTopEngineering-System - Einführung



DTE® steht für *DeskTop-Engineering* und stellt dem projekt- bearbeitenden Ingenieur einen virtuellen Schreibtisch zur Verfügung, auf dem alle mit **pcae**-Programmen bearbeiteten Projekte verwaltet werden.

DTE® ist gleichzeitig das "Betriebssystem" der meist bauteilspezifisch orientierten *4H*-Programme.

objektorientierte Bearbeitung

DTE® arbeitet - wie auch viele der unter DTE® installierten *4H*-Programme - objektorientiert. Aus diesem Grunde ist es sinnvoll, sich mit dem Begriff "Objekt" frühzeitig auseinanderzusetzen:

- ein Objekt ist immer von einem bestimmten Typ und wird i.d.R. vom Anwender selbst erzeugt
- sobald es erzeugt ist, kann es ausgewählt werden
- die Auswahl geschieht durch einfaches Anklicken des auf dem Bildschirm eingeblendeten Objektsymbols
- ein ausgewähltes Objekt kann mit Hilfe typspezifischer Funktionen bearbeitet werden
- eine dieser Bearbeitungsfunktionen ist immer die, das Objekt wieder zu löschen
- Objekte unter DTE® sind entweder vom Typ *Schreibtisch*, *Projektordner*, *Bauteil* oder *Werkzeug*

kontextsensitive Funktionen

Im Zusammenhang mit der objektorientierten Bearbeitung ist die kontextsensitive Reaktion des Programms auf unterschiedliche Zustände wesentlich.

Je nach dem, welches Objekt ausgewählt ist, wird ein angepasstes Funktionsangebot präsentiert, das der Bearbeitung dieses speziell ausgewählten Objektes dient.

Ein Projektordner kann geöffnet, ein Bauteil bearbeitet, ein Schreibtisch besetzt und ein Werkzeug aktiviert werden.

Eine weitere Unterscheidung existiert speziell beim Objekt *Bauteil*, das stets einer bestimmten Problemklasse zugeordnet ist.

Hierdurch wird DTE® in die Lage versetzt, einem Plattenbauteil die Plattenberechnungsfunktion von *4H-ALFA* und einem 3D-Stabwerks-Bauteil die 3D-Stabwerks-Funktionen von *4H-FRAP* zuzuordnen.

Ob die Bearbeitungsfunktion mit Hilfe der symbolischen Menüleiste oder über das kontextsensitive Menü aktiviert wird, ist dabei einzig von der persönlichen Vorliebe des Benutzers abhängig.

Hauptinteraktionsformen



Wie unter Windows üblich, wird ein Objekt mit einem einfachen Klick auf der linken Maustaste ausgewählt. Ist bereits ein Objekt ausgewählt, wird dieses im Normalmodus zunächst abgewählt. Auch die symbolischen Schalttafeln in der Menüleiste werden mit der linken Maustaste bedient.



Erfährt ein Objekt einen Doppelklick, wird die diesem Objekt zugeordnete Hauptfunktion gestartet. Ein Projektordner wird geöffnet, ein Werkzeug wird gestartet oder die Bearbeitungsfunktion eines Bauteils (i.d.R. ein problemklassenspezifisches Eingabemodul) aktiviert.



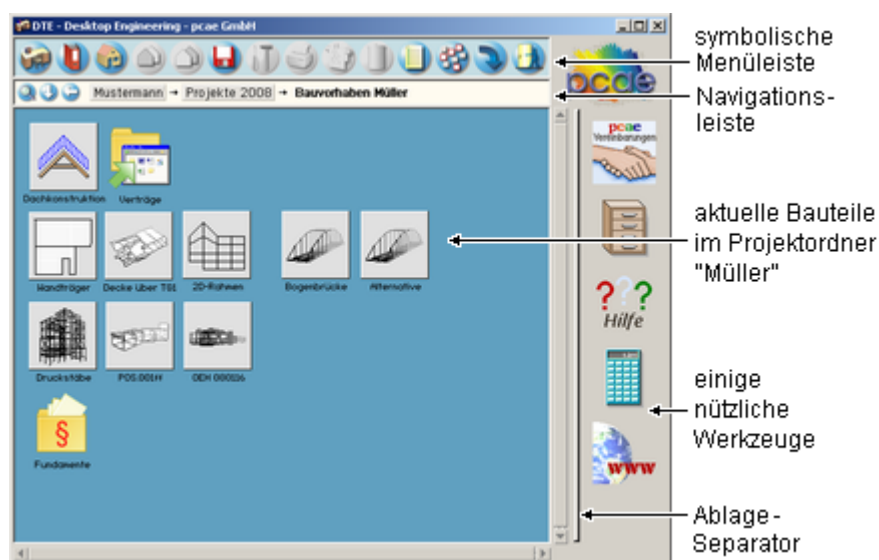
Durch einfaches Anklicken der rechten Maustaste wird das kontextsensitive Menü aufgerufen, das alle zum aktuellen Zustand passenden sinnvollen Bearbeitungsfunktionen anbietet.

die Oberfläche

Die nachstehende Abbildung zeigt die DTE®-Oberfläche im normalen Betriebszustand.

Die zur Berechnung anstehenden Bauteile des Projektes *Müller*, das sich auf dem Schreibtisch *Mustermann* im

Projektordner *Projekte 2008* befindet, sind im Hauptfenster dargestellt.
Sie können dort ausgewählt und bearbeitet werden.



die symbolische Menüleiste

Um einen ersten Eindruck von den DTE®-Hauptfunktionen zu bekommen, werden hier die Funktionen der symbolischen Menüleiste erläutert.

Es sei noch einmal vermerkt, dass alle diese Funktionen alternativ auch mit Hilfe der rechten Maustaste über das kontextsensitive Menü hervorgerufen werden können.



Wird der nebenstehend dargestellte Button angeklickt, erscheint das Eigenschaftsblatt zur Verwaltung der Schreibtische.

Es können hier neue Schreibtische erzeugt, bestehende Schreibtische umbenannt oder gelöscht werden. Von hier aus wird auch ein Schreibtischwechsel eingeleitet. Näheres s. [Schreibtischverwaltung](#).



Durch Anklicken des nebenstehend dargestellten Buttons wird ein neuer Ordner angelegt.

Der neue Ordner kann an beliebiger Stelle auf dem Schreibtisch platziert werden.

Um den Ordner später mit Hilfe der Navigationsleiste möglichst einfach wiederfinden zu können, wird empfohlen, dem Ordner eine sinnvolle Bezeichnung zu geben.



Mit Hilfe des nebenstehend dargestellten Buttons wird ein neues Bauteil erzeugt und in den aktuell geöffneten Projektordner integriert.

Hierzu wird ein Eigenschaftsblatt geöffnet, in dem die Problemklasse des Bauteils (Platte, Scheibe, Faltwerk, 3D-Stabwerk ...) festgelegt werden muss.

Näheres s. [Bauteile und Problemklassen](#).



Wird der nebenstehend dargestellte Button angeklickt, wird im Hintergrund eine Kopie des aktuell ausgewählten Bauteils angelegt.

Dieser Button ist nur aktivierbar, wenn ein Bauteil ausgewählt ist.



Dieser Button ist nur aktivierbar, wenn zuvor eine Kopie eines Bauteils (wie vorangegangen beschrieben) erzeugt wurde.

Er bewirkt, dass die Kopie in den aktuellen Projektordner eingegliedert wird.



Ist aktuell ein Bauteil ausgewählt, ruft dieser Button ein Eigenschaftsblatt hervor, in dem der aktuelle Datenzustand des Bauteils - aufgesplittet nach Datenkategorien - eingeblendet wird.

Ausgewählte Datenkategorien eines Bauteils können hierin komprimiert, extrahiert, gesichert, gelöscht oder mit Hilfe des Paketdienstes per E-Mail verschickt werden.

Ist kein Bauteil ausgewählt, werden unter diesem Button Funktionen angeboten, um Bauteildaten zu laden.

Näheres s. [Datenzustände](#).



Hier werden die problemklassenspezifischen Bauteilfunktionen zur Definition und Berechnung des zugrundeliegenden statischen Systems angeboten, wenn ein Bauteil ausgewählt ist.



Hier werden die Funktionen zur Aktualisierung bzw. Einsicht und Ausgabe der Drucklisten des ausgewählten Bauteils angeboten. Näheres s. [Dokumente verwalten](#).



DTE® stellt ein kleines Vektorgrafiksystem zur Verfügung, mit dem CAD-Pläne erstellt und bearbeitet werden können.

Speziell das FEM-Programm 4H-ALFA erzeugt automatisch solche Pläne, die mit dem System eingesehen, bearbeitet und auf einem HPGL/2-fähigen Plotter ausgegeben werden können.

Außerdem können von den Plänen DXF-Dateien erzeugt werden, die dann in externen CAD-Systemen weiterbearbeitet werden können.



Wird der nebenstehend dargestellte Button angeklickt, wird das aktuell ausgewählte Objekt (Projektordner oder Bauteil) gelöscht.

Da in der aktuell vorliegenden Version von DTE® eine Löschoperation nicht rückgängig gemacht werden kann, erfolgt zuvor eine versichernde Rückfrage.



Wird der nebenstehend dargestellte Button angeklickt, werden die Funktionen zur Verwaltung und Steuerung der Auftragsliste angeboten.

In einer Auftragsliste können nichtinteraktive, rechenintensive Aufträge gespeichert werden, die dann zu einem späteren Zeitpunkt (z.B. über Nacht) durchgeführt werden. Näheres s. [Auftragsliste](#).



Im Normalzustand reagiert DTE® so, dass immer nur ein Objekt ausgewählt sein kann.

Wird der nebenstehend dargestellte Button angeklickt, schaltet DTE® in den Mehrfachauswahlmodus um. In diesem Modus können mehrere Objekte gleichzeitig ausgewählt werden.

Mit den so ausgewählten Objekten können verwaltungstechnische Aktionen (Sichern bzw. Löschen) durchgeführt werden. Näheres s. [Mehrfachauswahl](#).



Wird der nebenstehend dargestellte Button angeklickt, werden die Menüfunktionen angeboten, die sich im kontextsensitiven Menü (rechte Maustaste) unter dem Menüpunkt *Sonstiges* befinden.

Je nach Auswahlzustand können hier Fenstergrößen festgelegt, Versionskontrollen durchgeführt, Geschichtsverlaufsprotokolle von ausgewählten Bauteilen eingesehen werden u.v.m.



Der nebenstehend dargestellte Button steht für *Sondermodus verlassen*, *Projektordner schließen* bzw. *DTE® beenden*.

Wird der Mauszeiger über den Button gefahren, zeigt ein kleines Infofähnchen die aktuell anstehende Funktion an.

Projektordner

Ein Projektordner ist vergleichbar mit einem Windows-Ordner.

Auf jedem Schreibtisch können beliebig viele Projektordner erzeugt werden.

Projektordner sind hierarchisch strukturiert, so dass sie selbst wiederum Projektordner enthalten können.

Sie dienen dazu, Ordnung unter den vielen Projekten und Bauteilen zu organisieren.



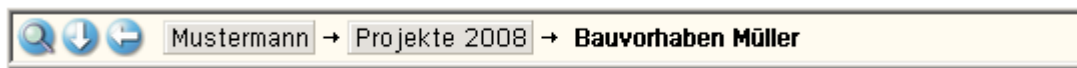
Mit Hilfe der dargestellten Schalttafeln können Projektordner jederzeit (von links nach rechts) erzeugt, umbenannt, geöffnet, geschlossen bzw. gelöscht werden.

Das Öffnen (das am einfachsten per Doppelklick eingeleitet werden kann) bewirkt, dass allein die Objekte (Projektordner und Bauteile), die sich in dem Projektordner befinden, im großen DTE®-Objektfenster dargestellt werden.

Das Schließen bewirkt einen Rücksprung: also die Anzeige des Inhaltes des Projektordners, in dem sich der aktuelle Projektordner befindet.


Der oberste Projektordner eines Schreibtisches wird auch als Schreibtischoberfläche bezeichnet.

die Navigationsleiste





Die Navigationsleiste dient dazu, schnell zwischen den unterschiedlichen Projektordnern hin- und herzuschalten. Darüber hinaus zeigt die Navigationsleiste an, welcher Projektordner aktuell geöffnet ist. Im o.a. Beispiel ist dies der Ordner mit der Bezeichnung "Bauvorhaben Müller" der sich im Projektordner "Projekte 2008" auf dem Schreibtisch "Mustermann" befindet. Der Inhalt des Projektordners "Bauvorhaben Müller" wird aktuell im DTE®-Objektfenster angezeigt.

Durch Anklicken eines der im Pfad liegenden und als Button dargestellten Ordner kann direkt zu diesem Ordner gesprungen werden. Ein Klick auf den Namen "Mustermann" bewirkt folglich einen direkten Sprung auf die Schreibtischoberfläche des Schreibtisches "Mustermann".

 Wird der nebenstehend dargestellte Button angeklickt, erscheint ein Eigenschaftsblatt, in dem alle Projektordner des aktuell besetzten Schreibtisches in einer Baumstruktur ähnlich wie im Windows-Explorer zur Auswahl eingeblendet werden.

Durch einfaches Anklicken kann der Ordner, der geöffnet werden soll, ausgewählt werden.

 Wird der nebenstehend dargestellte Button angeklickt, erscheinen die letzten 20 geöffneten Projektordner zur Auswahl in einer Auswahlliste.

 Wird der nebenstehend dargestellte Button angeklickt, wird direkt zum zuletzt geöffneten Ordner gesprungen. Hiermit lässt sich sehr einfach zwischen zwei Ordnern, die sich an unterschiedlichen Stellen in der Baumstruktur befinden, hin- und herschalten.

Objekte verschieben - die Ablage

Projektordner und Bauteile befinden sich i.d.R. dort, wo sie erzeugt wurden.

Das Verschieben von Objekten von einem Ordner in einen anderen geschieht mit Hilfe der Ablage.

Im Normalzustand ist die Ablage geschlossen. Um die Ablage zu öffnen, muss die Maus über dem Ablage-Separator positioniert werden, der sich zwischen dem Hauptfenster und den rechts angeordneten Werkzeugen befindet.

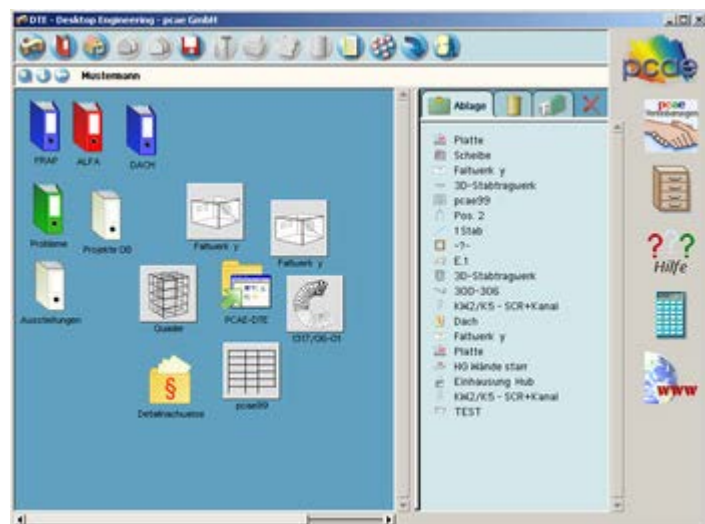
Der Separator kann mit Hilfe der linken Maustaste nach links verschoben werden, wodurch sich die Ablage beliebig weit öffnen lässt.

Zum Schließen der Ablage wird der Separator einfach wieder nach rechts verschoben oder das rote X im Kopf des Fensters angeklickt.

Ist die Ablage geöffnet, können Objekte aus dem Projektbereich in die Ablage verschoben werden und umgekehrt.

Der Projektordner kann dabei nach Belieben gewechselt werden.

Im Kopf des Ablagefensters werden Registerschaltflächen angeboten, die den Zugriff auf weitere Datenbereiche ermöglichen.



Wird im Ablagefenster das **Mülleimersymbol** angeklickt, erscheinen in dem darunter liegenden Fenster die Objekte, die in den letzten Tagen gelöscht wurden.

Wenn ein Bauteil oder ein Projektordner versehentlich gelöscht wurde, kann es/er aus dem Mülleimer wieder auf den Schreibtisch gezogen werden.

Aus Platz- wie aus Zeitgründen werden im Mülleimer nur die Daten der Kategorie *Eingabedaten* eine gewisse Zeit lang gespeichert.

Dies ist i.d.R. kein Problem, da die Daten der Kategorien *Ergebnisse* und *Drucklisten* bei neuerlicher Berechnung automatisch erzeugt werden.

Die Länge des Zeitraums, nach dessen Ablauf die Daten automatisch gelöscht werden, kann vom Anwender festgelegt werden; hierzu ist das **Schraubenschlüsselsymbol** anzuklicken.

Hier besteht auch die Möglichkeit, den Mülleimer komplett zu leeren.



Objekte transportieren

Mitunter besteht die Notwendigkeit, Bauteile auf einem anderen Rechner, auf dem ebenfalls das DTE®-System installiert ist, weiterzubearbeiten.

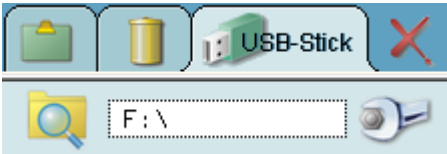
Wird der **USB-Stick** angeklickt, können Ordner und Bauteile ggf. nach Vorgabe des Pfades auf ein externes Medium (i.d.R. einen USB-Stick) verschoben werden.

Über das **Explorer-Symbol** kann der Pfad gesucht werden.

Über das **Schraubenschlüsselsymbol** können die angezeigte Liste aktualisiert (etwa nach Wechsel eines USB-Sticks) oder die Bauteildaten auf dem USB-Stick gelöscht werden.

Tipp Das Verhalten des Programms bei einer Verschiebeaktion zwischen Desktop und Ablage, wie auch zwischen Desktop und USB-Stick kann mit Hilfe des Schubladenwerkzeugs *Konfiguration* → *Einstellungen* vorgegeben werden.

Hierbei wird zwischen *verschieben*, *kopieren* und *nachfragen* unterschieden.



4H-Programme

4H-Programme sind die Statikprogramme von **pcae**.

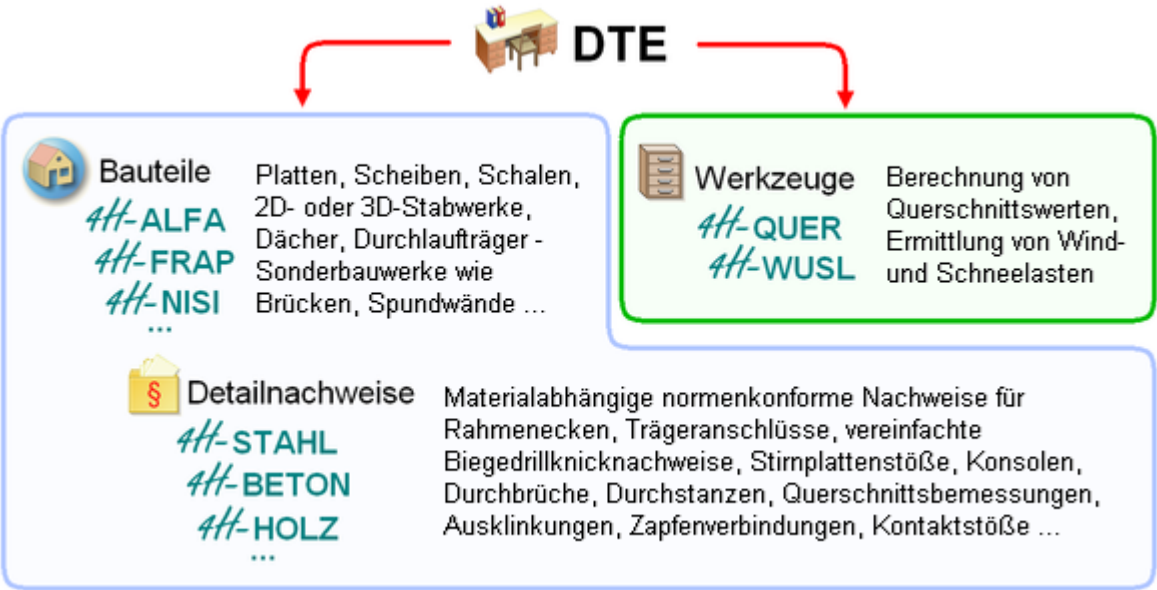
Sie dienen den unterschiedlichsten Ansprüchen des Statikers und helfen, die täglich in der Projektarbeit anfallenden Probleme zu lösen.

Ist ein 4H-Programm unter DTE® installiert, kann auf die Funktionen des Programms zugegriffen werden.

Je nach Typ des 4H-Programms werden die Funktionen an unterschiedlichen Stellen innerhalb von DTE® angeboten.

Unterschieden wird hier zwischen bauteilspezifischen Programmen, Detailnachweisen und Werkzeugen.

Die nachfolgende Schemaskizze soll hierzu einen ersten Eindruck vermitteln.



Bauteile und Problemklassen

Zu den wichtigsten Aufgaben eines Statikers gehört es, ein Bauwerk in einzelne Tragelemente (Bauteile) zu gliedern, die sich gegenseitig belasten bzw. stützen.

Das gesamte Bauwerk kann als tragfähig angesehen werden, wenn alle Bauteile ihren Belastungen standhalten.

Jedes Bauteil ist stets von einem speziellen Typ, der auf das primäre Tragverhalten hinweist.

Unter DTE[®] werden diese Typen Problemklassen genannt.

Eine Platte könnte etwa von einem Durchlaufträger getragen werden, der wiederum von Stützen gehalten wird.

In der Bezeichnungsweise von DTE[®] handelt es sich hierbei um drei Bauteile, die den Problemklassen Platte, Durchlaufträger und Stütze zugeordnet sind.



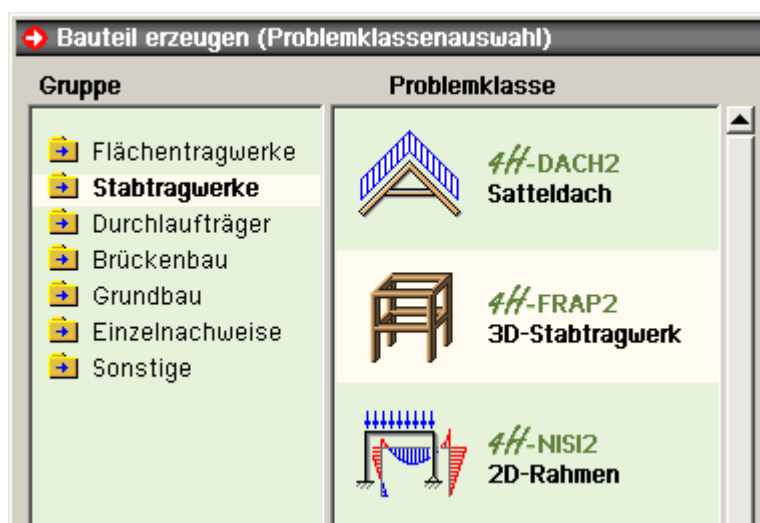
Mit Hilfe des nebenstehend dargestellten Buttons wird ein neues Bauteil unter DTE[®] erzeugt.

Da DTE[®] dem Bauteil die richtigen Bearbeitungsfunktionen zuordnen muss, muss das Bauteil bereits im Stadium der Erzeugung einer bestimmten Problemklasse zugeordnet werden.

Problemklassen sind in die Gruppen *Flächentragwerke*, *Stabtragwerke*, *Durchlaufträger* usw. aufgeteilt.

In dem nachfolgend dargestellten Teil des Eigenschaftsblattes, das sich mit der Zuordnung des zu erzeugenden Bauteils zu einer Problemklasse befasst, ist aktuell die Problemklasse *3D-Stabtragwerk* aus der Gruppe der *Stabtragwerke* ausgewählt.

Die Bearbeitungsfunktionen für diese Problemklasse werden vom Programm *4H-FRAP2* zur Verfügung gestellt.



Wird das Eigenschaftsblatt bestätigt, so erscheint das dem neuen Bauteil zugeordnete Piktogramm im DTE[®]-Objektfenster. Es kann dort durch Anklicken mit der linken Maustaste ausgewählt werden.



Mit Hilfe des nebenstehend dargestellten Buttons werden die problemklassenspezifischen Bearbeitungsfunktionen aufgerufen.

Es sind dies i.d.R. Funktionen zur Definition des statischen Systems, zur Berechnung oder zur Visualisierung der Ergebnisse.

Detailnachweise

Ein besonderes Bauteil ist das Bauteil *Detailnachweise*, das in der Problemklassengruppe *Einzelnachweise* angeboten wird.



Detailnachweise

Nebenstehend ist das Piktogramm dieses speziellen Bauteils dargestellt.

Im Grunde genommen handelt es sich hierbei nicht anschaulich um ein Bauteil mit primärem Tragverhalten, sondern um eine Sammlung von Funktionen, mit deren Hilfe kleinere materialabhängige Problemstellungen bearbeitet werden können.

Diese Funktionen werden in einem separaten DTE[®]-Programmmodul verwaltet, in dem Positionen von bestimmten Nachweistypen definiert, berechnet und ausgedruckt werden können.

Erfährt das Piktogramm einen Doppelklick, wird dieses Modul gestartet.

externe Verzeichnisse

Ebenfalls ein Objekt, das sich wie ein Bauteil erzeugen lässt, jedoch vom Charakter her kein Bauteil ist, ist der externe Link, der in der Problemklassengruppe *sonstige* angeboten wird.



Korrespondenz

Der Idee zu diesem Pseudo-Bauteil liegt die Erfahrung zu Grunde, dass zu jedem Projekt auch Dateien gehören, die nicht direkt von **pcae**-Programmen bearbeitet werden können.

Als Beispiele seien Verträge, Schriftverkehr mit Architekt und Bauherr oder Bilder von der Baustelle genannt. Derartige Dokumente liegen i.d.R. in externen Windows-Verzeichnissen.

Mit dem hier beschriebenen Symbol kann eine Verknüpfung mit einem solchen Verzeichnis hergestellt werden. Erfährt das Piktogramm einen Doppelklick, wird das externe Verzeichnis geöffnet.

Notizen



Notizen

Notizen dienen dazu, wichtige Dinge festzuhalten, an die man sich zu einem späteren Zeitpunkt wieder erinnern möchte.

Notizen können z.B. Adressen und Telefonnummern von Projektbeteiligten, Arbeitslisten mit Aktionen, die noch zu erledigen sind, oder Zustandsbeschreibungen aktuell bearbeiteter Bauteile enthalten.

Notizen werden ebenfalls in der Problemklassengruppe *Sonstige* angeboten und können an beliebiger Stelle auf dem Schreibtisch oder in den Projektordnern eingefügt werden.

Erfährt ein Objekt *Notizen* einen Doppelklick, erscheint der Text der Notiz in einem Fenster, in dem er inhaltlich eingesehen und bearbeitet werden kann.

Werkzeuge

Werkzeuge sind nützliche Funktionen, die die tägliche Arbeit am Schreibtisch (Desktop) vereinfachen können.

Werkzeuge sind fest installiert und können nicht (wie etwa Projektordner und Bauteile) vom Benutzer erzeugt werden.

Sie verwalten, wenn dies notwendig ist, ihre Datenbestände selbständig.

Fünf Werkzeuge befinden sich am rechten Rand der DTE[®]-Oberfläche.



Wird das nebenstehend dargestellte Werkzeug via Doppelklick aktiviert, erscheint ein Eigenschaftsblatt auf dem Bildschirm, dem der aktuelle Installationszustand entnommen werden kann.

Im ersten Register werden die aktuellen Versionen von DTE[®] und den installierten 4H-Programmen angezeigt.

Die restlichen Register weisen die Lizenzvereinbarungen zu den Problemklassen, Detailnachweisen und kostenpflichtigen Werkzeugen aus.



Das nebenstehend dargestellte Werkzeug bewerkstelligt den Zugang zur Schreibtischschublade.

Ein Doppelklick öffnet die Schublade und gibt den Blick frei auf weitere Werkzeuge, die sich in der DTE[®]-Schublade befinden.

Sie können dort (durch Doppelklick) aktiviert werden.



Das nebenstehend dargestellte Werkzeug ruft das Hilfe-Manual auf.



Das nebenstehend dargestellte Werkzeug ruft den DTE[®]-Taschenrechner auf.

Der Taschenrechner kann auch aus den Zahleneingabefeldern der 4H-Programme via Kontext-Menü (rechte Maustaste drücken) aufgerufen werden und ermöglicht die Übernahme von Zahlen aus den Eingabefeldern in das Anzeigeregister des Taschenrechners und zurück.

Weitere Informationen s. **Taschenrechner**.



Das nebenstehend dargestellte Werkzeug bietet zwei nützliche Funktionen zum World Wide Web.

Die erste stellt die direkte Verbindung zur **pcae**-Homepage dar. Die zweite sucht im Internet nach verbesserten Versionen der aktuell installierten **pcae**-Programme.

Wird das Werkzeug fündig, können die betroffenen Programme durch Patches aktualisiert werden. Weitere Informationen s. **Patchkontrolle**.

Die restlichen Werkzeuge befinden sich in der DTE[®]-Schublade. Diese kann wie oben beschrieben geöffnet werden. Die vier nachfolgend beschriebenen Werkzeuge dienen der Systemkonfiguration:

Installation: Das nebenstehend dargestellte Werkzeug ermöglicht zum einen, individuell hergestellte



Installation

Firmenlogos unter DTE zu installieren.

Ab DTE-Version 3.33 steht das Werkzeug **Logo Creator** zur Gestaltung von Logos zur Verfügung.

Des Weiteren können mit dem Werkzeug unter DTE[®] installierte 4H-Programme deinstalliert werden.



Hardware

Hardware: Das nebenstehend dargestellte Werkzeug ermöglicht die Konfiguration der unter DTE[®] verwendeten Drucker und Plotter.

Wird in dem nachfolgenden Eigenschaftsblatt das Plottersymbol angeklickt, wird das DTE[®]-Planerstellungsmodule zur Konfiguration der angeschlossenen Plotter aufgerufen.

Durch Anklicken des Druckersymbols wird der DTE[®]-Druckmanager aufgerufen.



Konfiguration

Konfiguration: Mit Hilfe des nebenstehend dargestellten Werkzeugs können individuelle Einstellungen bzgl. des Erscheinungsbildes von DTE[®] vorgenommen werden.

So können optional Zusatzinformationen an die Bauteilpiktogramme geheftet und die unter DTE[®] gewählten Grundfarben beeinflusst werden.

Die beiden nachfolgend dargestellten Werkzeuge dienen der persönlichen Arbeitsorganisation.



Adressen



Termine

Adressen und Termine: Mit Hilfe der nebenstehend dargestellten Werkzeuge können Adressen und Termine gespeichert und abgerufen werden.

Sie verfügen über einen eigenen Hilfeintrag, sodass weitere Hilfestellungen dort abgerufen werden können.

Die beiden nachfolgend dargestellten Werkzeuge entsprechen fachtechnischen Nachschlagewerken.



Profile



Spannglieder

Profile und Spannglieder: Mit Hilfe des **Profilmanagers** können die Querschnittswerte von ca. 2300 genormten Stahlbauprofilen abgerufen werden.

Das Werkzeug **Spannglieder** verwaltet unterschiedliche Spannverfahren.

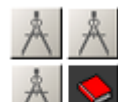
Hier besteht auch die Möglichkeit eigene Verfahren zu integrieren.

Da, wo es sinnvoll ist, können die beiden hier beschriebenen Werkzeuge auch aus den 4H-Programmen aufgerufen werden.

Die nachfolgend dargestellten Werkzeuge dienen allein dem Zeitvertreib.



Sokoban



Memory



Solus



Unlock Me

Sokoban, Memory, Solus und Unlock Me stellen strategische Spiele dar, zu denen DTE[®] in Mußestunden einlädt.

Die Spiele verfügen über eigenständige Hilfeinträge, sodass weitere Hilfestellungen dort abgerufen werden können.

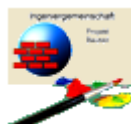
weitere Werkzeuge



Mac2Dos

Mac2Dos: Unter den Betriebssystemen Windows (DOS, Microsoft), Mac (Apple) und UNIX werden Textdateien bzgl. der Zeilenendemarke unterschiedlich organisiert mit der Auswirkung, dass z.B. eine DXF-Datei unter dem einen System erzeugt nicht auf einem anderen System fehlerfrei gelesen werden kann.

Hier schafft das nebenstehend dargestellte Werkzeug Abhilfe. Näheres s. **Mac2Dos**



Logo Creator

Logo Creator: In die Druckdokumente kann ein Firmenlogo im **pcae**-Layoutstil montiert werden. Das Logo erscheint oben links auf jeder Ausgabeseite.

Mit Hilfe des Logo Creators können bis zu neun verschiedene Logos installiert werden.

Hierbei wird jeweils eine vorzugebende Bilddatei eingelesen, skaliert, formatiert und installiert.

Näheres s. **Logo Creator**.



Eurocode

Eurocode: Das Werkzeug ermöglicht die Erzeugung und inhaltliche Bearbeitung der Parameter der nationalen Anhänge zu den einzelnen Eurocodes.

Bei entsprechendem Kenntnisstand können die Eurocodenachweise in den einzelnen 4H-Rechenprogrammen derart angepasst werden, dass die Programme auch für das europäische Ausland normengerecht angewandt werden können.

Näheres s. [Eurocode](#).



Messenger

Messenger: Der Messenger ermöglicht im Netzwerkbetrieb eine bürointerne Kommunikation.

Über Messenger-Windows kann Kontakt zu anderen DTE[®]-Nutzern aufgenommen werden, um Informationen und Nachrichten auszutauschen bzw. Probleme zu diskutieren.

Näheres s. [Messenger](#).

Man beachte, dass mit

- [4H-QUER](#) - Berechnung von Querschnittswerten und
- [4H-WUSL](#) - Ermittlung von Wind- und Schneelasten

zwei weitere Werkzeuge nachgerüstet werden können!

zur Hauptseite [DTE[®]](#) - Verwaltungs Oberfläche



© [pcae](#) GmbH Kopernikusstr. 4A 30167 Hannover Tel. 0511/70083-0 Fax 70083-99 Mail dte@pcae.de