

Admin-Funktionen

Nachfolgende Hilfe-Themen beschreiben die einzelnen Menüpunkte der Administrations-Oberfläche der Tippspiel-Portal Software. Auf jeder Seite im Admin-Menü des Scripts befindet sich rechts oben ein Hilfe-Link, der zum passenden Hilfe-Thema auf *Werbe-Markt.de* führt.

Auf diese Weise und mittels der Schnellhilfe und Live-Suche sollten Sie das gewünschte Hilfe-Thema schnell finden.

-
- 1. Admin-Startseite
 - 2. Mitglieder-Verwaltung
 - 3. Tippspiele-Verwaltung
 - 3.1 Tippspiel-Details
 - 3.2 Tippspiel hinzufügen
 - 3.3 Tippspiel löschen
 - 3.4 Tippspiel-Admin-Befugnisse
 - 3.5 Punkteschlüssel
 - 3.6 Regelsätze
 - 4. Forum-Verwaltung
 - 4.1 Forum-Kategorien
 - 4.2 Rubrik hinzufügen
 - 4.3 Forum-Beiträge verwalten
 - 4.4 Forum-Smilies
 - 4.5 Forum-Einstellungen
 - 5. eMails/News
 - 5.1 Newsletter-Vorlage
 - 5.2 Newsletter versenden
 - 5.3 Text der Anmelde-eMail
 - 5.4 Text eMail-Änderungs-Mailtext
 - 5.5 Text Empfehlungs-eMail
 - 5.6 Text Zugangsdaten-eMail
 - 5.7 News-Verwaltung
 - 5.8 News-Vorlagen
 - 6. Einstellungen
 - 6.1 Allgemeine Daten
 - 6.2 Ihre Anschrift
 - 6.3 Datenbank-Zugang
 - 6.4 Limits
 - 6.5 Sperrliste
 - 7. Hilfethemen bearbeiten
 - 8. Wartung, Sicherung & Schnittstelle
 - 8.1 Counter Update
 - 8.2 Tabellen-Optimierung
 - 8.3 Datenbank-Sicherung (Backup)
 - 8.4 Schnittstelle
-

-
- 1. Admin-Startseite
-

Die Startseite des Admin-Menüs zeigt wichtige Statistiken und informiert Sie über ggf. anstehende Tätigkeiten wie Freischaltungen etc.

<h2>Statistik</h2>

Erklärung der einzelnen Punkte & Zahlen in der Statistik auf der Admin-Startseite Ihres TippSpiel-Portals:

=> *Mitglieder gesamt*

Gesamtzahl der Mitglieder in der Datenbank inkl. gesperrter User etc.

=> *Mitglieder aktiv*

Gesamtzahl aktiver Mitglieder.

=> *Mitglieder nicht aktiv*

Summe gesperrter, nicht-aktivierter & Löschung beantragter User.

=> *Mitglieder (akt. Monat) gesamt*

Gesamtzahl aller Mitglieder, die sich im aktuellen Monat registriert haben inkl. gesperrter User etc.

=> *Mitglieder (akt. Monat) aktiv*

Anzahl im aktuellen Monat registrierter Mitglieder, deren Status *aktiv* ist.

=> *Mitglieder (akt. Monat) nicht aktiv*

Summe im aktuellen Monat registrierter, gesperrter, nicht-aktivierter & Löschung beantragter User.

=> *Tippspiele gesamt*

Gesamtzahl in der Datenbank eingetragener Tippspiele inkl. gesperrter, archivierter etc.

=> *Tippspiele aktiv*

Anzahl aktuell aktiver Tippspiele.

=> *Tippspiele nicht aktiv*

Summe nicht-freigegebener, gesperrter & archivierter Tippspiele.

=> *Tipps gesamt*

Gesamtzahl von Mitgliedern abgegebener Tipps (Tipp einer Runde = 1 Tipp)

=> *News gesamt*

Summe der Einträge im News-Archiv.

=> *Ranking-Einträge*

Summe im All-Time-Ranking aller Runden eingetragener User.

=> *Tipprunden gesamt*

Anzahl der eingetragenen Tipprunden in allen Tippspielen.

=> *Tipprunden dieser Monat*

Summe der Tipprunden, deren Annahmeschluss im aktuellen Monat liegt.

=> *Tippspiel-Teilnehmer*

Summe aller bei (einzelnen) Tippspielen angemeldeten Teilnehmer inkl. nicht-freigeschalteter.

=> *Forum-Beiträge gesamt*

Gesamtzahl im Forum gespeicherter Beiträge inkl. noch nicht-freigeschalteter Beiträge.

=> *Forum-Beiträge dieser Monat*

Gesamtzahl im aktuellen Monat verfasster Forum-Beiträge inkl. nicht-aktiver Beiträge.

=> *Forum-Kategorien*

Gesamtzahl angelegter Forum-Kategorien inkl. nicht-freigegebener Kategorien.

<h2>Aktivitäten</h2>

Unter *Aktivitäten* werden Sie auf anstehende Tätigkeiten, also administrative Aufgaben aufmerksam gemacht.

=> *Freizuschaltende Teilnehmer*

Anzahl Mitglieder, die auf Freischaltung ihrer Teilnahme bei einem TippSpiel warten inkl. Link zur TippSpiel-Verwaltung.

=> *Ergebnis-Eingabe erwartet*

Anzahl Tippspiele, deren Annahmeschluss in der Vergangenheit liegt inkl. Link zur Tippspiele-Verwaltung.

=> *Nicht-aktivierte User*

Anzahl Mitglieder, die die Anmelde-eMail nicht bestätigt haben inkl. Link zur Anzeige nicht-aktivierter Mitglieder.

=> *Gesperrte User*

Anzahl gesperrter Mitglieder inkl. Link zur Anzeige gesperrter Mitglieder.

=> *Nicht-freigeschaltete Tippspiele*

Anzahl nicht-freigegebener Tippspiele inkl. Link zu deren Anzeige.

=> *Nicht-freigeschaltete Forum-Kategorien*

Anzahl nicht-freigeschalteter Forum-Kategorien inkl. Link zur Forum-Kategorien-Verwaltung.

2. Mitglieder-Verwaltung

Im Admin-Menüpunkt *Mitglieder* können die Daten bei Ihrem Tippspiel-Portal angemeldeter User eingesehen, bearbeitet und User bei Bedarf gelöscht werden.

Die Mitglieder-Verwaltung erreichen Sie durch Klick auf den Link *Mitglieder auflisten* oder Suche nach einem Mitglied im Kopf des Admin-Menüs links.

<h2>Suche nach Mitgliedern</h2>

Oben links auf jeder Seite im Admin-Menü haben Sie die Möglichkeit, alle Mitglieder auflisten zu lassen bzw. nach Mitgliedern zu suchen. Bei der Suche werden Mitglieder angezeigt, deren Username oder eMail-Adresse den eingegebenen Suchbegriff enthält.

<h2>Filtermöglichkeiten</h2>

Zur Filterung der Anzeige angemeldeter Mitglieder stehen folgende Optionen zur Verfügung:

=> *Alle Mitglieder*

Es werden alle Mitglieder, unabhängig von deren Status angezeigt.

=> *Nicht-aktivierte Mitglieder*

Die Datenbank wird nur nach Usern durchsucht, die ihre Anmeldung noch nicht aktiviert haben.

=> *Gesperrte Mitglieder*

Es werden nur Mitglieder mit Status *gesperrt* angezeigt.

=> *Nur aktive Mitglieder*

Nur Mitglieder mit dem Status *aktiv* werden angezeigt.

<h2>Anzeige gefundener Mitglieder</h2>

Die Anzeige der gemäß Suche oder Filter-Kriterien in der Datenbank gefundenen Mitglieder erfolgt tabellarisch nach folgendem Schema:

=> *Username*

Der Username kann im Admin-Menü nicht geändert werden, da an ihn bei entsprechender Aktivität des Mitglieds zu viele Datensätze gekoppelt sind. Über die Datenbank (z.B. mittels „phpMyAdmin“) kann die Änderung in Ausnahmefällen

vorgenommen werden, jedoch wird davon abgeraten.

=> *eMail*

In dieser Spalte werden die von den Mitgliedern hinterlegten eMail-Adressen aufgeführt. Bei Änderungen ist zu berücksichtigen, dass Mitglieder im Usermenü selbst die Möglichkeit haben, ihre eMail-Adresse zu ändern und es sollte sichergestellt sein, dass die geänderte eMail-Adresse existiert.

=> *Newsletter*

In der Spalte *Newsletter* wird die vom User gewählte Newsletter-Einstellung angezeigt:

=> *Nein*

Der User möchte keinen Newsletter erhalten.

=> *Text*

Der User möchte den Newsletter im Text-Format erhalten.

=> *HTML*

Der User möchte Newsletter im „HTML“-Format erhalten.

Tipp:

Um die Auswahl für die Mitglieder einzuschränken, muss die Variable `\$tpl_newsletter_sel` in der „anmeldung.php“-Datei und „newsletter.php“-Datei bearbeitet werden.

=> *Status*

Die Spalte *Status* zeigt den aktuellen Mitgliedschafts-Status des jeweiligen Users:

=> *Nicht aktiviert*

Der User hat den Aktivierungslink in der Anmeldemail nicht aufgerufen.

=> *gesperrt*

Der User wurde vom Admin gesperrt oder hat seine eMail-Adresse geändert und nicht bestätigt.

=> *aktiv*

Der User hat Zugang zum Portal, darf Foren-Beiträge schreiben, an Tippspielen teilnehmen etc.

=> *Löschung beantragt*

Der User hat im Usermenü die Löschung seines Accounts beantragt und erwartet die Entfernung seiner Daten vom Server.

=> *Anmeldedatum*

In dieser Spalte werden Datum und Uhrzeit des Moments gezeigt, zu welchem der User das Anmeldeformular erfolgreich abgeschickt hat.

=> *Letzter Login*

Aus der Spalte *Letzter Login* geht hervor, wann sich das jeweilige Mitglied zuletzt eingeloggt hat.

=> *Letzte IP*

In der Spalte wird die IP-Adresse angezeigt, von welcher aus sich der User zuletzt erfolgreich eingeloggt hat.

=> *Optionen*

Unter *Optionen* stehen die folgenden beiden Möglichkeiten zur Verfügung:

=> *Ändern*

Ein Klick auf den *Ändern*-Button speichert vorgenommene Änderungen ohne weitere Abfrage.

=> *Löschen*

Ein Klick auf den *Löschen*-Button öffnet ein PopUp. In diesem PopUp können Sie die Löschung des Mitglieds mit unterschiedlichen Optionen vornehmen.

`Mitglied löschen</h2>`

Ein Klick auf den *Löschen*-Button öffnet ein PopUp-Fenster. In diesem können Sie folgende Optionen zur Löschung des Mitglieds auswählen:

=> *Mitgliedsdaten löschen*

Aktivieren Sie das Auswahlfeld vor *Mitgliedsdaten löschen*, wird das Account des Mitglieds gelöscht. Der User kann sich in der Folge nicht mehr in sein Account einloggen.

=> *Tipps & Punkte löschen*

Die vom Mitglied abgegebenen Tipps werden gelöscht. Mit ihnen werden auch die Punkte des Mitglieds gelöscht und der User aus den Rankings entfernt.

=> *Forum-Beiträge löschen*

Vom zu löschenden Mitglied veröffentlichte Forum-Beiträge werden aus der Datenbank und somit von Ihrem Tippspiel-Portal gelöscht.

3. Tippspiele-Verwaltung

Im Admin-Menüpunkt *Tippspiele verwalten* finden Sie eine Übersicht über alle eingetragenen Tippspiele, können zahlreiche Änderungen vornehmen, die *Tippspiel-Details* einsehen und bearbeiten. Zudem besteht die Möglichkeit, neue Tippspiele anzulegen sowie bei Bedarf ein *Tippspiel zu löschen*.

Filteroptionen</h2>

Unter *Tippspielverwaltung* stehen zunächst folgende Filteroptionen bereit:

=> *Alle Tippspiele*

Ein Klick auf den Link *Alle Tippspiele* zeigt alle in der Datenbank vorhandenen Tippspiele unabhängig von deren Status.

=> *Nicht-freigegebene Tippspiele*

Klicken Sie auf *Nicht-freigegebene Tippspiele*, werden alle Tippspiele angezeigt, bei denen die Freigabe durch Sie oder einen eingetragenen Tippspiel-Administrator erwartet wird.

=> *Gesperrte Tippspiele*

Es werden alle Tippspiele angezeigt, deren Status *gesperrt* lautet.

=> *Archivierte Tippspiele*

Alle archivierten Tippspiele werden angezeigt. D.h. Tippspiele, die nicht mehr aktiv sind, die Punkte der Tipper aber noch verfügbar sind.

<h2>Tippspiele verwalten</h2>

Die gemäß Filteroptionen in der Datenbank gefundenen Tippspiele werden tabellarisch nach folgendem Schema angezeigt:

=> *Name*

Der Name des Tippspiels, wie er auf der Website angezeigt werden soll.

=> *Beschreibung*

Die Beschreibung wird auf der Tippspiele-Übersicht, sowie nach Aufruf des Tippspiel-Links selbst unterhalb des Tippspiel-Namens angezeigt. Zudem wird sie auf der Tippspiel-Seite als Meta-Tag „Description“ verwendet, weshalb in der Beschreibung kein „HTML“-Code verwendet werden sollte.

=> *Keywords*

Die Keywords werden auf der Tippspiel-Seite als Meta-Tag „Keywords“ verwendet.

=> Bild

Das Bild wird vor den Namen der Tippspiele eingeblendet und sollte entsprechend nicht höher als 12 Pixel sein. Das Bild darf nicht als komplette URL angegeben werden, sondern mit relativem Pfad vom Hauptverzeichnis aus. Es wird empfohlen, die Bilder via „FTP“ ins „images“-Verzeichnis zu laden. In diesem Fall ist der Bild-Pfad nach dem Schema „http://wm-static.de/images/bildname.gif“ anzugeben.

=> Link

Die „mod_rewrite“-Fähigkeit des Scripts erlaubt es, für jedes Tippspiel einen eigenen „.html“-Link zu definieren.

Hinweis:

Anders als z.B. bei *Hilfethemen* oder *Forum-Kategorien* muss der Link nicht auf z.B. „-tippspiel“ enden, darf sich aber nicht mit sonstigen Dateinamen „überschneiden“.

=> Status

Unter *Status* stehen folgende Optionen zur Auswahl:

=> Nicht freigegeben

Nicht freigegebene Tippspiele sind i.d.R. von Usern / Besuchern vorgeschlagene Tippspiele, zu denen noch Angaben vom Administrator zu ergänzen sind vor Freischaltung.

=> gesperrt

Das jeweilige Tippspiel ist gesperrt, es können keine Tipps dazu abgegeben werden. Bereits vorhandene Daten zum Tippspiel gehen dabei nicht verloren und stehen bei einer späteren Re-Aktivierung wieder zur Verfügung.

=> aktiv

Das Tippspiel ist aktiv, wird auf der Seite angezeigt und die Teilnehmer können Tipps abgeben.

=> archiviert

Archivierte Tippspiele werden auf der Tippspiele-Übersichtsseite nicht angezeigt, sondern erst nach Klick auf den Link *archivierte Tippspiele*.

=> Admin(s)

Sie können pro Tippspiel bis zu 3 Usernamen von Mitgliedern angeben, die Ihnen administrative Aufgaben abnehmen dürfen wie unter *Admin-Befugnisse* definiert.

=> Optionen

In der Spalte *Optionen* werden drei Buttons angezeigt:

=> Ändern

Ein Klick auf den *Ändern*-Button sichert die in den vorangegangenen Spalten vorgenommenen Änderungen in der Datenbank.

=> Details

Durch Klick auf den *Details*-Button werden Sie zu den *Tippspiel-Details* weitergeleitet.

=> Löschen

Ein Klick auf den *Löschen*-Button öffnet das PopUp-Fenster *Tippspiel löschen*, in welchem die Löschung des Tippspiels bestätigt werden kann.

3.1 Tippspiel-Details

In den *Tippspiel-Details* können Sie Tipprunden anlegen bearbeiten und löschen, Ergebnisse eintragen oder ändern, Teilnehmer freischalten oder löschen und den zugeordneten Punkteschlüssel ändern.

Zum Admin-Menüpunkt *Tippspiel-Details* gelangen Sie über die *Tippspiele-Verwaltung* und einen Klick auf den *Details*-Button rechts neben dem gewünschten Tippspiel.

(Punkte-)Schlüssel</h2>

Unter *Schlüssel* bestimmen Sie den für das ausgewählte Tippspiel anzuwendenden Punkteschlüssel. Zur Auswahl stehen die im Admin-Menüpunkt *Punkteschlüssel* definierten Punkteschlüssel. Die Auswahl des Punkteschlüssels dient der automatischen Berechnung von Runden und Erstellung von Rankings.

<h2 style="margin-left: 318px;">Tipprunden</h2>

Unter *Tipp-Runden* werden folgende Daten angezeigt:

=> *Standard-Anzahl Paarungen*

In das auf *Standard-Anzahl Paarungen* folgende Eingabefeld ist die Anzahl Paarungen einzutragen, die die meisten einzutragenden Tipprunden haben werden. Zum Tragen kommt der eingetragene Wert zwei Zeilen darunter bei *Neue Runde mit X Paarungen anlegen*.

=> *Aktuelle Runde*

Auswahl der Runde, die den Mitgliedern bei Aufruf des Tippspiels ohne explizite Auswahl einer Tipprunde angezeigt wird.

=> *Neue Runde mit X Paarungen anlegen*

Durch Klick auf den *anlegen*-Button hinter *Neue Runde mit X Paarungen anlegen* können Sie eine neue Runde im ausgewählten Tippspiel anlegen.

=> *Runde bearbeiten*

Im Auswahlfeld hinter *Runde bearbeiten* werden die Namen bereits eingetragener Tipprunden angezeigt. Details zur ausgewählten Tipprunde werden darunter angezeigt.

<h2>Runde bearbeiten</h2>

Sofern im ausgewählten Tippspiel mindestens eine Runde eingetragen ist, können Sie unterhalb der Auswahl der zu bearbeitenden Runde folgende Änderungen vornehmen:

=> *Paarungen (Heim - Gast)*

Unterhalb der Überschriften *Heim* und *Gast* finden Sie Eingabefelder in zwei Spalten. Vorgesehen sind diese zum Eintragen der jeweiligen Heim- und Gast-Mannschaft, wobei selbstverständlich je nach Bedarf auch Namen von Einzelspielern, Boxern etc. angegeben werden können. Die Anzahl der Paarungen entspricht der beim Anlegen der Tipprunde angegebenen und kann nachträglich nicht geändert werden.

=> *Name der Runde*

Im Eingabefeld hinter *Name der Runde* wird der für die ausgewählte Runde angegebene Name angezeigt, also z.B. Xter Spieltag.

=> *Annahmeschluss*

Hinter *Annahmeschluss* folgen Felder zur Datumseingabe im Format „TT“ . „MM“ . „JJJ“ , „Stunde“ : „Minute“ Uhr. Bis zum hier angegebenen Datum können Teilnehmer ihre Tipps für die aktuelle Runde abgeben. Nach diesem Datum können keine Tipps mehr für diese Runde abgegeben werden.

<h2>Ergebnisse eintragen</h2>

Die Eingabe der Ergebnisse einer Tipprunde kann praktisch intuitiv erfolgen. Es stehen zwei Eingabefelder bereit, in die das Resultat der jeweiligen Paarung einzutragen ist. Bei einem Fußball Bundesliga-Tippspiel wäre das also die Anzahl der von der Heimmannschaft erzielten Tore im ersten Eingabefeld, die Zahl der von der Auswärtsmannschaft geschossenen Tore im zweiten Eingabefeld. Solange Sie kein Ergebnis eingetragen bzw. den *Speichern*-Button betätigt haben, wird standardmäßig 0 - 0 angezeigt.

Setzen Sie ein Häkchen in der Spalte *Ignorieren*, wird die vorangestellte Paarung (zunächst) nicht gewertet. D.h., es wird ein Ranking anhand der eingetragenen Ergebnisse erstellt, die zu ignorierende Paarung jedoch nicht als 0 - 0, sondern gar nicht gewertet. Tragen Sie das Ergebnis zu einem späteren Zeitpunkt nach, wird das Ranking entsprechend aktualisiert.

Beispiel:

Am 17. Spieltag der Saison 2010/11 konnte die Partie der 2. Fußball-Bundesliga zwischen dem FC Erzgebirge Aue und FSV Frankfurt witterungsbedingt nicht stattfinden. Damit die Tipper nun nicht den Nachholtermin abwarten müssen, um das vorläufige Ranking des Spieltags zu sehen, können die bereits feststehenden Resultate der 8 übrigen Paarungen eingetragen und das noch ausstehende Spiel ignoriert werden.

Selbstverständlich kann nicht nur eines, sondern theoretisch alle (auch praktisch, aber was hätte das für einen Sinn?) Paarungen ignoriert werden und für die Ranking-Erzeugung unberücksichtigt bleiben.

Tipp:

Als Lizenzinhaber können Sie sich die manuelle Eingabe der Ergebnisse für die 1. und 2. Fußball-Bundesliga sparen, indem Sie sie über die Werbe-Markt.de Schnittstelle abrufen.

Durch Klick auf den Button *Speichern* können Sie an der ausgewählten Runde vorgenommene Änderungen in der Datenbank speichern. Wenn Sie Ergebnisse neu eingetragen oder mind. eine Änderung an einem bereits eingetragenen Ergebnis vorgenommen haben, werden die Rankings von der Software automatisch neu berechnet.

Hinweis:

Auch im Admin-Menü können Ergebnisse erst eingetragen werden, wenn der Annahmeschluss in der Vergangenheit liegt. Zuvor werden keine Eingabefelder für das jeweilige Resultat angezeigt.

Ein Klick auf den Button *Diese Runde unwiderruflich löschen* entfernt die aktuell zum Bearbeiten ausgewählte Runde sowie die gegebenenfalls von Usern für diese Runde abgegebenen Tipps ohne Sicherheitsabfrage aus der Datenbank.

Neue Runde anlegen</h2>

Zum Formular für das Anlegen einer neuen Tipprunde gelangen Sie durch Klick auf den Button *anlegen* unter *Tipprunden*. Die anzugebenden Paarungen unter den Überschriften *Heim* und *Gast*, der *Name der Runde* und der *Annahmeschluss* entsprechen den unter *Runde bearbeiten* beschriebenen Angaben. Beim *Annahmeschluss* ist automatisch das aktuelle Datum und die aktuelle Uhrzeit angegeben und muss entsprechend geändert werden.

Durch Klick auf den *Runde jetzt anlegen*-Button können Sie die neue Tipprunde mit den gemachten Angaben in der Datenbank speichern. Sie steht Teilnehmern dann unmittelbar zum Tippen zur Verfügung.

Einstellungen zur *Teilnahme* am Tippspiel</h2>

Zur Teilnahme am Tippspiel stehen zwei Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung.

=> *Freigabe durch Admin erforderlich*

Mitglieder müssen nach Klick auf den *An diesem Tippspiel teilnehmen*-Button zunächst warten, bis ihre Teilnahme durch Sie im Admin-Menü oder einen dazu berechtigten Tippspiel-Administrator bestätigt wurde. Zuvor können Teilnehmer keine Tipps abgeben.

Tipp:

Die Option *Freigabe durch Admin erforderlich* eignet sich vor allem für private Tippspiele, z.B. Büro- oder Stammtisch-Tippspiele.

=> *Sofortige Freigabe*

Mitglieder nehmen sofort nach Klick auf den *An diesem Tippspiel teilnehmen*-Button aktiv am Tippspiel teil und können ihre Tipps abgeben.

<h2>Teilnehmer verwalten</h2>

Unter *Teilnehmer* werden alle Mitglieder aufgelistet, die am ausgewählten Tippspiel teilnehmen. Die Darstellung der Teilnehmer ist in drei Spalten gegliedert:

=> *Username*

Der Username des teilnehmenden Mitglieds.

=> *Punkte*

Die im ausgewählten Tippspiel vom jeweiligen Mitglied erreichten Punkte.

=> *Option*

Unter Optionen werden abhängig vom Teilnahme-Status folgende Buttons angezeigt:

=> *Freischalten*

Ist die Teilnahme des Mitglieds am ausgewählten Tippsspiel noch nicht freigeschaltet oder gesperrt, können Sie sie durch Klick auf den *Freischalten*-Button aktivieren.

=> *Sperren*

Sofern das Mitglied aktiv am Tippsspiel teilnimmt, können Sie die Teilnahme sperren. Das Mitglied kann dann keine Tipps mehr für das jeweilige Tippsspiel abgeben, seine bisherigen Tipps und Punkte bleiben jedoch gespeichert.

=> *Löschen*

Der *Löschen*-Button steht nur bei Mitgliedern zur Verfügung, die aktiv am Tippsspiel teilnehmen. Klicken Sie auf diesen Button, wird die Teilnahme des Mitglieds am ausgewählten Tippsspiel beendet, seine abgegebenen Tipps und erzielten Punkte sofort und unwiderruflich aus der Datenbank gelöscht. Das Mitglied bleibt bei Ihrem Portal angemeldet, nimmt jedoch am entsprechenden Tippsspiel nicht mehr teil.

3.2 Tippsspiel hinzufügen

Mit der Tippsspiel-Portal Software können beliebig viele Tippsspiele gleichzeitig betrieben werden. Dabei können Tippsspiele sowohl von Mitgliedern im Login-Bereich angelegt bzw. vorgeschlagen werden, als auch von Ihnen im Admin-Menü hinzugefügt werden.

Zum Formular für das Anlegen eines neuen Tippsspiels gelangen Sie durch Klick auf *Tippsspiel hinzufügen* in der Spalte *Tippsspiele* im Kopf-Bereich des Admin-Menüs.

```
Tippsspiel hinzufügen</h2>
```

Die anzugebenden Daten beim Hinzufügen eines neuen Tippsspiels sind identisch mit denen bei der Bearbeitung eines vorhandenen Tippsspiels.

=> *Name*

Der Name des Tippsspiels, wie er auf der Website angezeigt werden soll.

=> *Beschreibung*

Die Beschreibung wird auf der Tippsspiele-Übersicht, sowie nach Aufruf des Tippsspiel-Links selbst unterhalb des Tippsspiel-Namens angezeigt. Zudem wird sie auf der Tippsspiel-Seite als Meta-Tag „Description“ verwendet, weshalb in der Beschreibung kein „HTML“-Code verwendet werden sollte.

=> *Keywords*

Die Keywords werden auf der Tippsspiel-Seite als Meta-Tag „Keywords“ verwendet.

=> *Bild*

Das Bild wird vor den Namen der Tippsspiele eingeblendet und sollte entsprechend nicht höher als 12 Pixel sein. Das Bild darf nicht als komplette URL angegeben werden, sondern mit relativem Pfad vom Hauptverzeichnis aus. Es wird empfohlen, die Bilder via „FTP“ ins „images“-Verzeichnis zu laden. In diesem Fall ist der Bild-Pfad nach dem Schema „http://wm-static.de/images/bildname.gif“ anzugeben.

=> *Link*

Die „mod_rewrite“-Fähigkeit des Scripts erlaubt es, für jedes Tippsspiel einen eigenen „.html“-Link zu definieren.

=> *Admin 1-3*

In die drei Eingabefelder *Admin 1-3* können bis zu drei Usernamen von Administratoren eingetragen werden, die gemäß Einstellungen im Admin-Menüpunkt *Admin-Befugnisse* die Freischaltung von Teilnehmern, Eintragen von Ergebnissen etc. im User-Bereich übernehmen dürfen.

=> *Status*

Unter *Status* stehen folgende zwei Optionen zur Auswahl:

=> *gesperrt*

Das Tippspiel wird in der Datenbank gespeichert, jedoch zunächst nicht auf der öffentlich zugänglichen Seite angezeigt. Diese Option ermöglicht es Ihnen, zunächst Tipprunden einzutragen, bevor Sie das Tippspiel aktivieren und damit öffentlich zugänglich machen.

=> *aktiv*

Das Tippspiel wird mit Klick auf den *Tippspiel hinzufügen*-Button als aktives Tippspiel gespeichert und ist somit unmittelbar nach dem Anlegen im öffentlichen Bereich Ihres Tippspiel-Portals sichtbar.

Durch Klick auf den *Tippspiel hinzufügen*-Button wird das neue Tippspiel mit den im Formular gemachten Angaben gespeichert. Sofern Sie als *Status* die Option *aktiv* gewählt haben, wird das Tippspiel unmittelbar nach Speichern auf der Seite angezeigt. Im nächsten Schritt sollten Tipprunden in das neue Tippspiel eingetragen werden in den *Tippspiel Details*.

3.3 Tippspiel löschen

Wenn Sie ein Tippspiel nicht mehr auf Ihrer Seite anzeigen lassen, die von Mitgliedern in diesem Tippspiel erzielten Punkte im Gesamt-Ranking jedoch beibehalten möchten, so archivieren Sie das Tippspiel, anstatt es zu löschen. Wenn das komplette Tippspiel inklusive von Usern in diesem Tippspiel abgegebener Tipps und erzielten Punkte aus der Datenbank gelöscht werden soll, haben Sie im PopUp-Fenster „Tippspiel löschen“ die Möglichkeit dazu.

Tippspiel löschen</h2>

Ein Klick auf den *Löschen*-Button öffnet ein PopUp-Fenster. In diesem werden Sie darauf aufmerksam gemacht, dass mit Löschen des Tippspiels alle von Usern in diesem Tippspiel erzielten Punkte ebenfalls aus der Datenbank gelöscht werden.

Wenn dies Ihrer Absicht entspricht, so klicken Sie den *Tippspiel unwiderruflich löschen*-Button, um das Tippspiel zu entfernen.

3.4 Tippspiel-Admin-Befugnisse

Die Befugnisse der pro Tippspiel maximal drei als Admins eingetragenen Mitglieder bestimmen Sie im Admin-Menüpunkt *Admin-Befugnisse*. Dabei können Sie bis zu 10 administrative Aufgaben aktivieren oder deaktivieren und deren den Administratoren angezeigte Bezeichnung bearbeiten.

Den Admin-Menüpunkt *Admin-Berechtigungen* erreichen Sie durch Klick auf den gleichnamigen Link unter *Tippspiele* im Kopf-Bereich des Admin-Menüs.

Berechtigungen der Tippspiel-Admins</h2>

Unter *Tippspiel-Admins dürfen...* stehen folgende 10 Optionen zur Auswahl:

=> *Teilnehmer freischalten*

Tippspiel-Admins dürfen gesperrte / nicht-freigeschaltete Tippspiel-Teilnehmer aktivieren.

=> *Teilnehmer sperren*

Aktive Tippspiel-Teilnehmer dürfen von Admins für das jeweilige Tippspiel gesperrt werden.

=> *Teilnehmer löschen*

Tippspiel-Admins dürfen die Teilnahme von Mitgliedern am jeweiligen Tippspiel beenden.

=> *Neue Runden anlegen*

Admins dürfen neue Tipprunden (z.B. Spieltage) anlegen. Der Platzhalter *!anz_paarungen!* wird vom Script automatisch durch den unter *Tippspiel-Details* angegebenen Standard-Runden-Wert für das jeweilige Tippspiel ersetzt.

=> *Ergebnisse eintragen/ändern*

Aktivieren Sie diesen Punkt, um Tippspiel-Admins die Eintragung / Änderung eingetragener Ergebnisse von Tipprunden-Paarungen zu gestatten.

=> *Werte in angelegten Runden vor Annahmeschluss ändern*

Tippspiel-Administratoren dürfen die in einer Tipprunde eingetragenen Paarungen vor Annahmeschluss für die jeweilige Tipprunde editieren.

=> *Werte in angelegten Runden nach Annahmeschluss ändern*

In Tipprunden eingetragene Paarungen dürfen nach Annahmeschluss noch von den Admins geändert werden.

=> *Annahmeschluss ändern*

Tippspiel-Admins dürfen den Annahmeschluss eingetragener Tipprunden ändern.

=> *Runden löschen*

Tippspiel-Admins ist es erlaubt, komplette Tipprunden (z.B. Spieltage) aus dem Portal zu entfernen.

=> *Änderung, welche Runde die aktuelle ist*

Welche Runde Besuchern bei Aufruf eines Tippspiels ohne explizite Auswahl einer Runde angezeigt wird, darf von den Tippspiel-Admins bestimmt werden.

Der hinter *Bezeichnung auf der Seite* eingetragene Text wird den Tippspiel-Administratoren im eingeloggten Zustand auf der jeweiligen Tippspiel-Seite angezeigt.

Ein Klick auf den *Speichern*-Button sichert an den Berechtigungen vorgenommene Änderungen.

Administratoren selbst können in der *Tippspiele Verwaltung* bestimmt werden.

3.5 Punkteschlüssel

Im Admin-Menüpunkt *Punkteschlüssel* werden mehrere definierte *Regeln* zu einem Punkteschlüssel zusammengefasst und die Punkteverteilung definiert. Damit wird die Basis für die automatische Verteilung von Punkten und automatische Erstellung von Rankings geschaffen.

Den Admin-Menüpunkt *Punkteschlüssel* erreichen Sie durch Klick auf den gleichnamigen Link unter *Tippspiele* im Kopf-Bereich des Admin-Menüs. Die unter *Punkteschlüssel* verfügbaren Regeln und deren Namen werden im Admin-Menüpunkt *Regeln & -Namen* definiert.

<h2>Punkteschlüssel verwalten</h2>

Es können beliebig viele Punkteschlüssel definiert werden. Die Punkteschlüssel sind eine Kombination von Regeln, die im Admin-Menüpunkt *Regeln & -Namen* angegeben wurden.

Die einzelnen Punkteschlüssel sind nach folgendem Schema aufgebaut:

=> *Name*

Im unterhalb des Namens angezeigten Eingabefeld wird Ihnen selbiger nochmals angezeigt und kann durch Klick auf den *Name ändern*-Button bearbeitet werden.

Hinweis:

Der Name der Punkteschlüssel spielt letztlich keine Rolle. Er wird auf der Seite nicht eingeblendet, sondern dient lediglich Ihnen zur Wiedererkennung bei der Zuordnung der Punkteschlüssel zu den jeweiligen Tippspielen.

Ein Klick auf den *Löschen*-Button entfernt den kompletten Punkteschlüssel aus der Datenbank.

Hinweis:

Nach Löschen eines Punkteschlüssels müssen den Tippspielen, denen der gelöschte Punkteschlüssel zugeordnet war, neue Punkteschlüssel zugeordnet werden.

Die dem jeweiligen Punkteschlüssel zugeordneten Regeln werden wie folgt verwaltet:

=> *Prioritäten*

Mittels der links neben jeder Regel eingeblendeten Pfeile kann die Priorität geändert werden. Dies ist von Relevanz, wenn bei Zutreffen einer Regel nachfolgende Regeln mit niedrigerer Priorität ignoriert werden sollen.

Hinweis:

Da die Vergabe der Prioritäten i.d.R. ein einmaliger Akt ist, wurde diese Funktion nur schlicht programmiert und es ist möglich, dass mehrfach auf die Pfeile geklickt werden muss, um die gewünschte Reihenfolge zu bewirken.

=> *Punkte*

In das Eingabefeld hinter dem Namen der jeweiligen Regel ist die Anzahl an Punkten anzugeben, die der User beim Zutreffen der Regel erhält.

=> *ändern*

Durch Klick auf den *ändern*-Button werden die angegebenen Punkte für das Zutreffen der Regel aktualisiert.

=> *löschen*

Klicken Sie den *löschen*-Button, um die jeweilige Regel aus dem Punkteschlüssel zu entfernen.

=> *Nachfolgende Regeln ignorieren, falls zutreffend*

Unter *Nachfolgende Regeln ignorieren, falls zutreffend* stehen zwei Optionen zur Auswahl, die durch Klick auf den mit *ja* bzw. *nein* titulierten Button geändert werden können:

=> *ja*

Klicken Sie auf den *ja*-Button, wird das Auswahlfeld vor *Nachfolgende Regeln ignorieren, falls zutreffend* automatisch aktiviert. Die Berechnung von Punkten für einen einzelnen abgegebenen Tipp mittels des jeweiligen Punkteschlüssels wird an dieser Stelle abgebrochen und keine weiteren Punkte für einen User vergeben, wenn diese Regel erfüllt ist.

=> *nein*

Der User erhält bei Zutreffen der Regel die angegebenen Punkte. Zudem wird mit der Punkteberechnung fortgefahren. D.h., er kann bei Zutreffen der nächsten Regel zusätzliche Punkte für den selben Tipp erhalten.

Beispiel:

In obiger Grafik werden alle weiteren Regeln ignoriert, wenn das Ergebnis vom User exakt richtig getippt wurde. Er erhält somit 3 Punkte.

Wird das Häkchen durch Klick auf den *nein*-Button entfernt, erhält der User gemäß in der Grafik dargestelltem Punkteschlüssel 3 Punkte für das exakt richtige Ergebnis und zusätzlich 1 Punkt für die richtige Tendenz, also insgesamt 4 Punkte.

<h2>Neue Regel</h2>

Unter *Neue Regel* kann dem jeweiligen Punkteschlüssel eine im Admin-Menüpunkt *Regeln* angegebene Regel hinzugefügt werden. Wie auch bei den bereits dem Punkteschlüssel zugeordneten Regeln ist im Eingabefeld hinter *Punkte* die Anzahl Punkte einzutragen, die dem User bei Zutreffen der Regel gutgeschrieben werden.

Ein Klick auf den Button *Hinzufügen* fügt die ausgewählte Regel dem Punkteschlüssel hinzu. Dabei bekommt sie automatisch zunächst die niedrigste Priorität. D.h., alle vorhandenen Regeln werden zuerst angewandt, die neue Regel zuletzt. Durch Klick auf die Pfeile kann die Priorität geändert und die neue Regel „nach oben“ geschoben werden.

<h2>Neuen Punkteschlüssel anlegen</h2>

Sollten die standardmäßig vorhandenen Punkteschlüssel nicht Ihren Bedürfnissen entsprechen, können Sie unter *Neuen*

Ergebnis-Schlüssel anlegen einen neuen Punkteschlüssel hinzufügen.

Hierfür ist zunächst nur der gewünschte Name des neuen Punkteschlüssels in das dafür vorgesehene Eingabefeld einzutragen. Der Klick auf den Button *Schlüssel anlegen* speichert den neuen Punkteschlüssel. Anschließend kann er wie oben beschrieben bearbeitet und ihm Regeln zugeordnet werden.

3.6 Regelsätze

Im Admin-Menüpunkt *Regeln & -Namen* werden die für *Punkteschlüssel* zur Verfügung stehenden Regelsätze definiert. So können Sie ohne Programmierkenntnisse mit etwas Verständnis für Mathematik eigene Regeln definieren und so auch etwas „exotische“ Tippspiele anbieten.

Den Admin-Menüpunkt *Regeln & -Namen* erreichen Sie durch Klick auf den gleichnamigen Link unter *Tippspiele* im Kopf-Bereich des Admin-Menüs. Zugeordnet werden die hier definierten Regeln im Admin-Menüpunkt *Punkteschlüssel*.

Regelsätze und deren Namen</h2>

Die bereits vorhandenen Regelsätze werden tabellarisch dargestellt. In der letzten Zeile dieser Tabelle haben Sie die Möglichkeit, einen neuen Regelsatz hinzuzufügen. Die Tabelle zur Darstellung der Regelsätze ist wie folgt strukturiert:

=> *Lfd. Nummer*

In der ersten Spalte wird die laufende Nummer der Regel angezeigt.

=> *Name der Regel*

Der im darauffolgenden Eingabefeld einzutragende Name der Regel sollte für die Mitglieder verständlich angegeben werden, denn er erscheint auf der Seite unter *Tippspiele*.

=> *Formel*

Die Regeln selbst werden durch mathematische Gleichungen und Ungleichungen definiert. Dabei steht *a* für den vom User für die „Heimmannschaft“, d.h. erstgenannte Partei einer Paarung angegebenen Zahlenwert. *b* ist der Platzhalter für den vom User für die „Auswärtsmannschaft“ bzw. in der rechten Spalte der Paarungen-Tabelle eingetragenen Zahlenwert.

Äquivalent dazu stehen *x* und *y* für die beiden Zahlenwerte des tatsächlichen Ergebnisses, also z.B. *x* für die Tore der Heimmannschaft und *y* für die Tore der Auswärtsmannschaft.

Beispiel:

Es spielen zwei beliebige Mannschaften gegeneinander.

Der User tippt: 1-1 (Platzhalter: *a-b*)

Das Spiel endet: 2-2 (Platzhalter *x-y*)

Setzt man nun Tipp und Ergebnis statt der Platzhalter in die Formeln ein, ist festzustellen, dass in diesem Fall Regel #3 und Regel #6 in obiger Grafik zutreffen.

=> *versteckt*

Setzen Sie ein Häkchen bei der Option *versteckt*, um den Regelsatz auf der Tippspiel-Seite den Usern nicht öffentlich anzuzeigen.

Ein Klick auf den *Speichern*-Button sichert an den Regeln vorgenommene Änderungen und fügt eine gegebenenfalls neu angegebene Regel hinzu.

Tipp:

Bei Bedarf können die vom Script generierten Regel-Funktionen manuell geändert werden in der Datei „funktionen/regeln1.php“. Bei Änderungen der Regelsätze über das Admin-Menü wird diese Datei allerdings wieder überschrieben.

4. Forum-Verwaltung

Die Verwaltung des Forums auf Ihrem TippSpiel-Portal ist auf mehrere Admin-Menüpunkte aufgeteilt. Sie können über das Admin-Menü der TippSpiel-Portal Software Forum-Kategorien hinzufügen, bearbeiten und löschen, von Usern veröffentlichte Forum-Beiträge bearbeiten und löschen, Usern zur Verfügung stehende Smilies verwalten sowie Einstellungen und Limits zum Forum und Forum-Beiträgen definieren.

4.1 Forum-Kategorien

Im Admin-Menüpunkt *Forum-Kategorien* können vorhandene Forum-Kategorien geändert oder gelöscht werden. Die hier zu verwaltenden Rubriken stehen Usern bei der Veröffentlichung von Forum-Beiträgen zur Auswahl. Neue Forum-Rubriken hinzufügen können Sie im Admin-Menüpunkt *Rubrik hinzufügen*.

<h2>Forum-Kategorien verwalten</h2>

Die auf Ihrem TippSpiel-Portal vorhandenen Forum-Kategorien werden tabellarisch nach folgendem Schema dargestellt:

=> *Name*

Der Name der Kategorie, wie er auf der Seite angezeigt werden soll.

=> *Beschreibung*

Die Beschreibung wird auf der Forum-Startseite, sowie auf der Kategorie-Seite selbst unterhalb des Kategorie-Namens angezeigt. Zudem wird sie auf der Kategorie-Seite als Meta-Tag „Description“ verwendet, weshalb in der Beschreibung kein „HTML“-Code verwendet werden sollte.

=> *Keywords*

Die Keywords werden auf der Kategorie-Seite als Meta-Tag „Keywords“ verwendet. Sie sind durch Kommata getrennt anzugeben.

=> *Bild*

Das Bild wird vor den Kategorie-Namen eingeblendet und sollte entsprechend nicht höher als 12 Pixel sein.

Das Bild darf nicht als komplette URL angegeben werden, sondern als relativer Ort vom Hauptverzeichnis aus. Es wird empfohlen, die Bilder via „FTP“ ins „images“-Verzeichnis zu laden. In diesem Fall ist der Bild-Pfad nach dem Schema „http://wm-static.de/images/bildname.gif“ anzugeben.

=> *Link*

Die „mod_rewrite“-Fähigkeit des TippSpiel-Scripts erlaubt es, für jede Forum-Rubrik einen eigenen „.html“-Link zu definieren.

Hinweis:

Standardmäßig muss der angegebene Link auf „-forum.html“ enden. Sollten Sie Kategorie-Links mit anderen Endungen verwenden wollen, muss die „index.php“-Datei im Hauptverzeichnis entsprechend angepasst werden, damit erkannt wird, dass es sich bei dem Link um eine aufzurufende Forum-Kategorie handelt.

=> *Status*

Unter *Status* stehen folgende Optionen zur Auswahl:

=> *nicht freigegeben*

Die von einem User angelegte bzw. vorgeschlagene Forum-Kategorie wurde noch nicht von Ihnen freigegeben.

=> *gesperrt*

Die Forum-Kategorie ist zwar in der Datenbank vorhanden, wird jedoch auf Ihrem TippSpiel-Portal nicht angezeigt und es können keine Beiträge in ihr veröffentlicht werden.

=> *aktiv*

Die Forum-Kategorie wird auf Ihrem Portal angezeigt und es können Beiträge in ihr veröffentlicht werden.

=> *archiviert*

Der Status *archiviert* hat im Forum selbst keine gesonderte Bedeutung, außer, dass die Forum-Rubrik nicht angezeigt wird. Er erlaubt allerdings, ohne großen Aufwand ein Forum-Archiv als Erweiterung zur Software zu programmieren.

=> *Admin(s)*

Sie können in die drei dafür vorgesehenen Eingabefelder unter *Admin(s)* pro Forum-Rubrik bis zu 3 Usernamen von Mitgliedern angeben, die Ihnen administrative Aufgaben abnehmen dürfen wie Löschen und Bearbeiten vorhandener Forum-Beiträge.

=> *Optionen*

Unter *Optionen* werden folgende Buttons angezeigt:

=> *Ändern*

Ein Klick auf den *Ändern*-Button speichert an der Forum-Kategorie vorgenommene Änderungen ohne weitere Abfrage.

=> *Löschen*

Ein Klick auf den *Löschen*-Button öffnet ein PopUp-Fenster. In diesem können Sie Optionen zur Löschung der Forum-Kategorie auswählen.

Forum-Kategorie löschen</h2>

Im nach Klick auf den *Löschen*-Button geöffneten PopUp-Fenster können Sie auswählen, wie das Script mit den Beiträgen in der zu löschenden Kategorie verfahren soll.

Dabei stehen unterhalb der Sicherheitsabfrage die folgenden beiden Optionen zur Auswahl:

=> *Beiträge löschen*

Durch Aktivierung des Auswahlfeldes vor *Beiträge löschen* und Klick auf den *Daten unwiderruflich löschen*-Button wird nicht nur die Forum-Kategorie, sondern auch die in ihr veröffentlichten Beiträge unwiderruflich aus der Datenbank gelöscht.

=> *Beiträge verschieben nach...*

Wenn Sie die in der zu löschenden Forum-Kategorie veröffentlichten Beiträge nicht löschen, sondern in eine andere Forum-Rubrik verschieben möchten, aktivieren Sie das Auswahlfeld vor *Beiträge verschieben nach*. Im darauffolgenden Auswahlfeld können Sie die Rubrik wählen, in die die Beiträge verschoben werden sollen.

4.2 Rubrik hinzufügen

Um im Admin-Menü Ihres TippSpiel-Portals eine neue Forum-Kategorie anzulegen, klicken Sie auf den Link *Kategorie hinzufügen* unterhalb von *Forum* im Kopf-Bereich des Admin-Menüs. In neu angelegten und aktivierten Rubriken können User Forum-Beiträge veröffentlichen, auch „posten“ genannt.

Vorhandene Forum-Rubriken einsehen, bearbeiten und löschen können Sie im Admin-Menüpunkt *Kategorien verwalten*.

Eine neue Forum-Rubrik hinzufügen</h2>

Im Formular zum Anlegen einer neuen Forum-Kategorie sind folgende Angaben zu machen:

=> *Name*

Der Name der neuen Rubrik, wie er auf Ihrem Portal dargestellt werden soll.

=> *Beschreibung*

Die Beschreibung wird auf der Forum-Startseite, sowie auf der Kategorie-Seite selbst unterhalb des Rubrik-Namens angezeigt. Zudem wird sie auf der Kategorie-Seite als Meta-Tag „Description“ verwendet, weshalb in der

Beschreibung kein „HTML“-Code verwendet werden sollte.

=> *Keywords*

Die Keywords werden auf der Kategorie-Seite als Meta-Tag „Keywords“ verwendet. Sie sind durch Kommata getrennt anzugeben.

=> *Bild*

Das Bild wird vor den Kategorie-Namen eingeblendet und sollte entsprechend nicht höher als 12 Pixel sein.

Das Bild darf nicht als komplette URL angegeben werden, sondern als relativer Ort vom Hauptverzeichnis des Scripts aus. Es wird empfohlen, die Bilder via „FTP“ ins „images“-Verzeichnis zu laden. In diesem Fall ist der Bild-Pfad nach dem Schema „http://wm-static.de/images/bildname.gif“ anzugeben.

=> *Link*

Die „mod_rewrite“-Fähigkeit des TippSpiel-Scripts erlaubt es, für jede Forum-Rubrik einen eigenen „.html“-Link zu definieren.

Hinweis:

Standardmäßig muss der angegebene Link auf „-forum.html“ enden. Sollten Sie Kategorie-Links mit anderen Endungen verwenden wollen, muss die „index.php“-Datei im Hauptverzeichnis entsprechend angepasst werden, damit erkannt wird, dass es sich bei dem Link um eine aufzurufende Forum-Kategorie handelt.

=> *Admin 1-3*

In die drei Eingabefelder hinter *Admin 1-3* können Sie bis zu 3 Usernamen von Mitgliedern eintragen, die Ihnen administrative Aufgaben abnehmen dürfen wie das Löschen und Bearbeiten vorhandener Forum-Beiträge in der neu anzulegenden Rubrik.

=> *Status*

Unter *Status* stehen folgende Optionen zur Auswahl:

=> *gesperrt*

Die neue Forum-Rubrik wird zwar in der Datenbank gespeichert, jedoch auf Ihrem TippSpiel-Portal nicht angezeigt und es können keine Beiträge in ihr veröffentlicht werden.

=> *aktiv*

Die Forum-Rubrik wird gleichzeitig mit dem Anlegen aktiviert und steht den Usern Ihres TippSpiel-Portals beim Verfassen von Forums-Beiträgen sofort zur Verfügung.

Durch Klick auf den *Forum-Kategorie hinzufügen*-Button wird die neue Rubrik mit den im Formular gemachten Angaben gespeichert. Sofern Sie als *Status* die Option *aktiv* gewählt haben, wird die Rubrik unmittelbar nach Speichern auf der Seite angezeigt. Unabhängig davon können Sie die gespeicherte neue Kategorie bei Bedarf im Admin-Menüpunkt *Kategorien verwalten* ändern oder löschen.

4.3 Forum-Beiträge verwalten

Die TippSpiel-Portal Software enthält ein User-Forum zum Meinungs austausch und um Verbesserungsvorschläge zu äußern. Im Admin-Menüpunkt *Beiträge verwalten* können vorhandene Beiträge geändert, gelöscht oder freigeschaltet werden. Auch haben Sie die Möglichkeit, über das Admin-Menü selbst neue Forum-Beiträge zu verfassen.

<h2>Verwaltung von Forum-Beiträgen</h2>

Die in der Datenbank gespeicherten Forum-Beiträge werden tabellarisch nach folgendem Schema angezeigt:

=> *Datum*

Die Spalte *Datum* enthält Datum und Uhrzeit der Veröffentlichung des Forum-Beitrags.

=> *Überschrift*

Im Eingabefeld unter *Überschrift* wird die Überschrift des jeweiligen Forum-Beitrags angezeigt und kann bei Bedarf bearbeitet werden.

=> *Beitrag*

Im mehrzeiligen Eingabefeld unter *Beitrag* wird der Text des Forum-Beitrags angezeigt. Auch dieser kann bei Bedarf editiert werden.

=> *Autor*

Unter *Autor* wird Ihnen der Username des Mitglieds angezeigt, das den Beitrag „gepostet“ hat. Dieser kann ebenfalls geändert werden.

=> *Kategorie*

Im Auswahlfeld unter *Kategorie* können Sie die Auswahl ändern, in welcher Forum-Rubrik der jeweilige Beitrag zu sehen ist.

=> *Status*

Ein Forum-Beitrag kann einen der beiden folgenden Stati haben:

=> *gesperrt*

Der Beitrag ist noch nicht freigeschaltet oder wurde von einem Administrator gesperrt.

=> *aktiv*

Der Beitrag wird im Forum angezeigt.

=> *Optionen*

Unter *Optionen* werden Ihnen die beiden nachfolgenden Buttons angezeigt:

=> *Ändern*

Ein Klick auf den *Ändern*-Button sichert die in den vorangegangenen Spalten vorgenommenen Änderungen am Forum-Beitrag in der Datenbank. Sie werden unmittelbar auf der öffentlichen Seite Ihres Tippspiel-Portals übernommen.

=> *Löschen*

Ein Klick auf den *Löschen*-Button öffnet das PopUp-Fenster, in welchem die Löschung des Forum-Beitrags bestätigt werden kann.

<h2>Einen Forum-Beitrag löschen</h2>

Klicken Sie in der *Optionen*-Spalte auf den *Löschen*-Button, öffnet sich ein PopUp-Fenster. Klicken Sie in diesem auf den Button *Daten unwiderruflich löschen*, wird der entsprechende Forum-Beitrag aus der Datenbank gelöscht. Er ist ab diesem Zeitpunkt nicht mehr im Forum Ihres Tippspiel-Portals sichtbar.

<h2>Einen neuen Beitrag verfassen</h2>

Mit der Tippspiel-Portal Software können Sie selbst im Admin-Menü Forum-Beiträge verfassen. Klicken Sie hierfür auf den Link *Beitrag verfassen* unterhalb der Anzahl der vorhandenen Forum-Beiträge. Im sich in einem PopUp-Fenster geöffneten Formular zum „Posten“ eines neuen Forum-Beitrags werden folgende Angaben erwartet:

=> *Kategorie*

Wählen Sie im Auswahlfeld hinter *Kategorie* die Forum-Rubrik, in der Ihr Beitrag veröffentlicht werden soll.

=> *Überschrift*

Im einzeiligen Eingabefeld hinter *Überschrift* ist die Überschrift Ihres Forum-Beitrags einzutragen. Diese sollte kurz und prägnant den Inhalt des nachfolgend anzugebenden Beitragstexts widerspiegeln.

=> *Beitrag*

In das mehrzeilige Eingabefeld rechts von *Beitrag* ist der Text Ihres Forum-Beitrags einzutragen. Unterhalb des Eingabefeldes werden die im Admin-Menüpunkt *Smilies* angegebenen Smilies angezeigt. Ein Klick auf ein Smily fügt Ihrem Beitragstext den Platzhalter für das entsprechende Smily hinzu. Nach Veröffentlichung Ihres Beitrags und Anzeige des Beitrags im Forum wird dieser Platzhalter durch das entsprechende Smily bzw. die Grafik ersetzt.

=> *Username*

Im Eingabefeld hinter *Username* ist der Username anzugeben, der als Autor des neuen Forum-Beitrags angezeigt werden soll. Dies kann z.B. *Admin* sein.

Durch Klick auf den *Beitrag senden*-Button wird Ihr Forum-Beitrag in der Datenbank gespeichert und ist sofort im Forum Ihres Tippspiel-Portals sichtbar.

Möchten Sie das PopUp-Fenster schließen und den Forum-Beitrag doch nicht veröffentlichen, so klicken Sie den *Fenster schließen*-Button.

4.4 Forum-Smilies

Aus optischen Gründen und um Ihr Tippspiel-Portal „lebendiger“ wirken zu lassen, können Usern beim Veröffentlichen von Forum-Beiträgen Smilies zur Verfügung gestellt werden. Im Admin-Menüpunkt *Smilies* können Smilies geändert oder gelöscht sowie neue Smilies hinzugefügt werden.

Zur Verwaltung der Forum-Smilies gelangen Sie über den Link *Smilies* unter *Forum* im Kopf-Bereich Ihres Admin-Menüs.

Forum-Smilies</h2>

Ein für User verfügbares Forum-Smily besteht aus 2 Komponenten:

=> *Merkmal*

Das Merkmal ist der Platzhalter für die Grafik. Beim Verfassen eines Beitrages ist das Merkmal im Text anzugeben. Ein Klick auf die unter dem Textfeld eingeblendete Grafik fügt dem Beitragstext automatisch das Merkmal hinzu. Selbstverständlich sollte das Merkmal sinnvoll gewählt werden, z.B. :-) für ein lachendes oder :-(für ein Unmut darstellendes Smily.

Hinweis:

Bitte vermeiden Sie einfache und doppelte Anführungszeichen im Merkmal, da diese das auf der Seite verwendete JavaScript zerstören.

=> *Grafik*

Standardmäßig sind die Smily-Grafiken im „images/sm“-Verzeichnis hinterlegt. Es wird empfohlen, dies auch bei hinzugefügten Smilies zu praktizieren. In diesem Fall kann im „“-Tag der vom Hauptverzeichnis aus relative Pfad zur Grafik angegeben werden, also nach dem Schema „http://wm-static.de/images/sm/grafik.gif“.

Klicken Sie auf den *Speichern*-Button, um die an den Smilies vorgenommenen Änderungen zu speichern.

<h2>Smilies hinzufügen</h2>

In der untersten Zeile der Tabelle zur Darstellung von Smilies sind keine Daten enthalten. Wenn Sie ein neues Smily hinzufügen möchten, tragen Sie die entsprechenden Daten für das neue Smily in die beiden Eingabefelder in dieser untersten Zeile ein und klicken Sie den *Speichern*-Button.

<h2>Smilies löschen</h2>

Um ein vorhandenes Smily zu löschen, leeren Sie einfach das Eingabefeld unter *Merkmal* und betätigen Sie den *Speichern*-Button. Das entsprechende Smily wird dabei automatisch gelöscht und steht Ihren Usern nicht mehr zur Verfügung. Gleichzeitig wird bei bereits veröffentlichten Forum-Beiträgen, die das gelöschte Smily enthalten selbiges nicht mehr angezeigt, sondern stattdessen das Merkmal.

4.5 Forum-Einstellungen

Im Admin-Menüpunkt *Forum-Einstellungen* werden Mindest- & Maximalwerte für Überschrift-/Beitragslänge

angegeben, Darstellungs-Limits und die Admin-Freischaltung definiert.

Zu den *Forum-Einstellungen* gelangen Sie über den Link *Einstellungen* unter *Forum* im Kopf-Bereich Ihres Admin-Menüs.

<h2>Forum-Einstellungen</h2>

Folgende Einstellungen und Limits zum User-Forum auf Ihrem Tippspiel-Portal können definiert werden:

=> *Beiträge auf Forum-Startseite*

Die hier anzugebende Anzahl neuester Beiträge wird auf der Startseite des Forums angezeigt.

=> *Beiträge in Forum-Kategorien*

Der hier eingetragene Wert gibt vor, wieviele Beiträge in einzelnen Forum-Kategorien maximal pro Seite angezeigt werden.

=> *Mindestlänge Überschrift*

Beim Schreiben eines Beitrages wird überprüft, ob die Überschrift die hier anzugebende Mindestlänge in Zeichen erreicht.

=> *Maximallänge Überschrift*

Es dürfen keine Beiträge mit Überschriften länger als der hier angegebene Wert in Zeichen veröffentlicht werden.

=> *Mindestlänge Beitrag*

Zum Schutz vor leeren bzw. Spaß-Einträgen: Beiträge kürzer als dieser Wert werden nicht veröffentlicht.

=> *Maximallänge Beitrag*

Zum Schutz vor Spam-Postings und um Datenbankspeicherplatz zu sparen, werden Beiträge länger als der hier angegebene Wert nicht veröffentlicht.

=> *Beiträge müssen durch Admin freigeschaltet werden*

Unter *Beiträge müssen durch Admin freigeschaltet werden* stehen folgende beiden Optionen zur Auswahl:

=> *nein*

Beiträge von Mitgliedern werden sofort im Forum veröffentlicht.

=> *ja*

Beiträge müssen vor Veröffentlichung durch den Admin freigeschaltet werden.

Ein Klick auf den *Speichern*-Button sichert an den Einstellungen und Limits zum Forum vorgenommene Änderungen.

Hinweis:

Die Änderung von Minimal- und Maximallängen sowie der Einstellung zur Admin-Freischaltung wirken sich nicht auf vorhandene Forum-Beiträge aus, sondern ausschließlich auf ab Datum der Änderung veröffentlichte Forum-Beiträge.

5. eMails/News

Unter der Überschrift *eMails/News* im Kopf-Bereich des Admin-Menüs finden Sie Menüpunkte, die den Newsletter-Versand und die auf Ihrem Tippspiel-Portal angezeigten News betreffen. Desweiteren werden die Vorlagen für die vom Script automatisch versandten eMails wie z.B. Anmelde-Bestätigungen angegeben.

Die unter *eMails/News* verfügbaren Menüpunkte im einzelnen:

5.1 Newsletter-Vorlage

Da Sie zwecks Wiedererkennung im Normalfall stets ähnlich strukturierte Newsletter versenden sollten, haben Sie im Menüpunkt *Newsletter-Vorlage* die Möglichkeit, je im Text- und „HTML“-Format eine Newsletter-Vorlage zu speichern. Auf diese Weise gespeicherte Newsletter-Vorlagen werden bei Aufruf des Admin-Menüpunkts *Newsletter senden* automatisch in den entsprechenden Eingabefeldern übernommen.

Newsletter-Vorlage</h2>

Die im Admin-Menüpunkt *Newsletter-Vorlage* angegebenen Vorlagen (englisch: „Templates“) werden automatisch im Menüpunkt *Newsletter versenden* angezeigt und können dort spezifisch für den jeweilig zu versendenden Newsletter angepasst werden. Es ist also mit dem Tippspiel-Script nicht nötig, für jeden zu versendenden Newsletter den Text einzeln zu erstellen.

Der Platzhalter *!username!* wird in Betreff und Mailtext automatisch durch den Usernamen des jeweiligen Mitgliedes ersetzt.

Die zu machenden Angaben:

=> *Betreff*

Optionale Angabe des Betreffs, falls alle versandten Newsletter gleiche oder ähnliche Betreffs haben.

=> *Mailtext (Text-Format)*

Vorlage des Mailtextes für den Newsletter im Text-Format.

=> *Mailtext (HTML-Format)*

Vorlage des Mailtextes für Newsletter, der an Mitglieder versandt wird, die gemäß Auswahl den Newsletter im „HTML“-Format erhalten möchten.

Ein Klick auf den *Speichern*-Button sichert die an der Newsletter-Vorlage vorgenommenen Änderungen.

Tip:

Änderungen an der Versand-Funktion können mit entsprechenden „PHP“-Kenntnissen in der Datei „funktionen/adm_newsletter.php“ vorgenommen werden.

5.2 Newsletter versenden

Über den Admin-Menüpunkt *Newsletter versenden* kann eine Massen-eMail an alle User oder bestimmte Mitgliedsgruppen versandt werden. Durch das Filterkriterium *Letzter Login* kann der Newsletter auch zur Erinnerung an die Mitgliedschaft bei Ihrem Tippspiel-Portal verwendet werden.

Empfänger auswählen</h2>

Vor Versand eines Newsletters ist zunächst der Empfängerkreis auszuwählen. Dabei stehen folgende Filtermöglichkeiten zur Verfügung:

=> *Newsletter-Einstellung*

=> *Nein, danke*

User, die keinen Newsletter erhalten möchten.

=> *Text-Format*

User, die den Newsletter im Text-Format erhalten möchten.

=> „HTML“-Format

User, die den Newsletter im „HTML“-Format wünschen.

=> Text- & „HTML“-Format

User, die den Newsletter im Text- oder im „HTML“-Format erhalten möchten.

=> Alle

Der Newsletter wird an alle User versandt, unabhängig von deren Newsletter-Einstellungen (z.B. bei AGB-Änderungen sinnvoll).

=> Status

=> Nicht aktivierte

Der Newsletter wird nur an User gesandt, die ihre Anmeldung nicht bestätigt haben.

=> Gesperrte

Nur gesperrte Mitglieder erhalten den Newsletter.

=> Aktive

Der Newsletter wird nur an aktive Mitglieder gesandt.

=> Löschung beantragt

Nur Mitglieder mit Status *Löschung beantragt* erhalten den Newsletter.

=> Alle

Der User-Status spielt beim Newsletter-Versand keine Rolle.

=> Letzter Login vor mehr als X Tagen

Durch Angabe eines Zahlenwertes im Eingabefeld zwischen *Letzter Login vor mehr als* und *Tagen* können Sie den Empfängerkreis dahingehend einschränken, dass der Newsletter nur an Mitglieder gesandt wird, die sich seit einer gewissen Zeit nicht mehr auf Ihrem Tippspiel-Portal eingeloggt haben.

Durch Klick auf den Button *Anzahl zu versendender Newsletter mit diesen Angaben anzeigen* wird ein PopUp-Fenster geöffnet. In diesem wird angezeigt, auf wieviele User die gemachten Angaben zutreffen, d.h., wieviele Newsletter versandt werden.

<h2>Absender, Betreff und Mailtext</h2>

Nach Auswahl der Newsletter-Empfänger sind folgende Angaben zu machen:

=> Absender

Die eMail-Adresse, die als Absender des Newsletters fungiert. Standardmäßig wird die im Admin-Menüpunkt *Einstellungen* angegebene *Betreiber-eMail* im Eingabefeld automatisch eingetragen. Für den Newsletter-Versand empfiehlt sich jedoch die Angabe einer sogenannten „No-Reply“-eMail-Adresse, falls Sie keine „Rückläufer“ zugestellt bekommen möchten.

=> Betreff

Der Betreff des Newsletters.

=> Mailtext (Text-Format)

Text der eMail, wie sie an Mitglieder gesandt wird, die den Newsletter im Text-Format wünschen.

=> Mailtext (HTML-Format)

Text des Newsletters im „HTML“-Format. Dieser wird an Mitglieder gesandt, die gemäß Einstellung den Erhalt des Newsletters im „HTML“-Format wünschen.

Tipp:

Der Mailtext muss nur in beiden Formaten angegeben werden, wenn unter Empfänger *alle*, oder *Text- & HTML-Format* ausgewählt wurde. Andernfalls ist die Angabe im jeweils benötigten Format ausreichend.

<h2>Newsletter senden</h2>

Um den Mailserver nicht zu überlasten, empfiehlt es sich, bei einer großen Anzahl von Empfängern, nicht alle Newsletter auf einmal zu versenden.

Sämtliche Daten (Empfänger-Auswahl, Absender, Betreff & Mailtexte) werden zwischengespeichert und Sie müssen beim Versand auf mehrere Etappen lediglich den Button *Newsletter senden* nochmals betätigen. Der Wert hinter *beginnend ab* wird automatisch aktualisiert und ist nur von Bedeutung bei z.B. etwaigen Programmabstürzen

während des Versands auf mehrere Etappen.

Tipp:

Änderungen an der Versand-Funktion können mit entsprechenden PHP-Kenntnissen in der Datei „funktionen/adm_newsletter.php“ vorgenommen werden.

5.3 Text der Anmelde-eMail

Im Admin-Menüpunkt *Anmelde-eMail* legen Sie die Vorlage für die eMail fest, welche das Mitglied nach Absenden seiner Anmeldung automatisch zugesandt bekommt.

Anmelde-eMail</h2>

Die beiden Platzhalter *!username!* und *!aktivierungslink!* werden beim Versand der Anmelde-eMail automatisch durch den gewählten Usernamen bzw. den Link zur Aktivierung des Mitgliedskontos ersetzt.

Die beiden anzugebenden Texte sind:

=> *Betreff*

Der Betreff der automatisch versandten Anmelde-Bestätigungs-eMail.

=> *Mailtext (Text-Format)*

Der ausschließlich im Text-Format anzugebende Text der Anmelde-Bestätigungs-eMail.

Ein Klick auf den *Speichern*-Button sichert die an der Vorlage zur automatisch versandten Anmelde-Bestätigungs-eMail vorgenommenen Änderungen.

Tipp:

Wenn Sie die Anmelde-eMail im „HTML“-Format versenden möchten, muss der Code der „funktionen/anmeldung.php“-Datei entsprechend editiert bzw. erweitert werden.

5.4 Text eMail-Änderungs-Mailtext

Bei der Änderung der eMail-Adresse im User-Menü wird das Account des Mitglieds zunächst gesperrt. Im Admin-Menüpunkt *eMail-Änderung* legen Sie die Vorlage für die eMail fest, die Mitgliedern nach Änderung ihrer eMail-Adresse im User-Menü zwecks Bestätigung ihrer neuen eMail-Adresse und gleichzeitiger Re-Aktivierung des User-Accounts gesandt wird.

eMail-Änderung</h2>

Die beiden Platzhalter *!username!* und *!aktivierungslink!* werden beim Versand der eMail automatisch durch den gewählten Usernamen bzw. den Link zur Re-Aktivierung des Mitgliedskontos ersetzt.

Die beiden anzugebenden Texte sind:

=> *Betreff*

Der Betreff der automatisch versandten eMail-Änderungs-eMail.

=> *Mailtext (Text-Format)*

Der ausschließlich im Text-Format anzugebende Text der eMail-Änderungs-eMail.

Ein Klick auf den *Speichern*-Button sichert die an der Vorlage zur automatisch versandten eMail-Änderungs-eMail vorgenommenen Änderungen.

Tipp:

Wenn Sie die eMail-Änderungs-eMail im „HTML“-Format versenden möchten, muss der Code der „funktionen/email-aendern.php“-Datei entsprechend editiert bzw. erweitert werden.

5.5 Text Empfehlungs-eMail

Auf der Seite *Freunde einladen* können die Mitglieder Ihres Tippspiel-Portals selbiges Freunden und Bekannten weiterempfehlen. Im Admin-Menüpunkt *Empfehlungs-eMail* wird die Vorgabe des Mailtextes definiert, den User und Besucher auf der Seite als Weiterempfehlungs-eMail versenden können.

```
Platzhalter</h2>
```

Folgende Platzhalter werden beim Versand der eMail automatisch ersetzt:

=> *!username!*

Username des Absenders.

=> *!name!*

Name des Absenders.

=> *!anname!*

Name des Empfängers wie vom Absender angegeben.

=> *!text!*

Persönlicher Text des Absenders.

=> *!ipadresse!*

IP-Adresse des Absenders.

=> *!url!*

Die Website-Adresse Ihres Tippspiel-Portals wie im Admin-Menüpunkt *Einstellungen* angegeben.

Die beiden anzugebenden Texte sind:

=> *Betreff*

Die Vorlage für den Betreff der Einladungs-eMail.

=> *Mailtext (Text-Format)*

Der ausschließlich im Text-Format anzugebende Text der Weiterempfehlungs-eMail.

Ein Klick auf den *Speichern*-Button sichert die an der Vorlage zur Empfehlungs-eMail vorgenommenen Änderungen.

Tipp:

Funktionelle Änderungen am Weiterempfehlungsformular können in der Datei „funktionen/freunde-einladen.php“ und der

„freunde-einladen.php“ im Hauptverzeichnis des Scripts vorgenommen werden.

5.6 Text Zugangsdaten-eMail

Hat ein Mitglied Ihres TippSpiel-Portals seine Login-Daten vergessen, so kann er über die entsprechende Hilfe-Funktion einen alternativen Login-Link anfordern. Im Admin-Menüpunkt *Zugangsdaten-eMail* werden Text und eMail der vom Script versandten eMails definiert, die User nach Anforderung eines Zugangslinks erhalten.

Zugangslink-eMail</h2>

Der Platzhalter *!link!* wird beim Versand der Mail durch das Script automatisch durch den Zugangslink ersetzt.

Die beiden anzugebenden Texte sind:

=> *Betreff*

Der Betreff der automatisch versandten Zugangslink-eMail.

=> *Mailtext (Text-Format)*

Der für die Zugangslink-eMail verwendete Mailtext, der den Platzhalter *!link!* enthalten sollte. Bitte geben Sie den Mailtext im Text-, nicht im „HTML“-Format an.

Ein Klick auf den *Speichern*-Button sichert die an der Vorlage zur Zugangslink-eMail vorgenommenen Änderungen.

Tipp:

Zusätzliche Änderungen können bei Bedarf und mit entsprechenden Programmierkenntnissen in der Datei „funktionen/passwort-vergessen.php“ vorgenommen werden.

5.7 News-Verwaltung

Im TippSpiel-Script ist ein umfangreiches News-System inkl. Archiv-Funktion enthalten. News-Einträge über neu eingetragene Tipprunden oder neu verfügbare Rankings werden vom Script automatisch erstellt. Im Admin-Menüpunkt *News verwalten* können Sie sowohl automatisch als auch manuell erstellte News einsehen, bearbeiten und bei Bedarf löschen. Im Unter-Menüpunkt *Neue News anlegen* können Sie einen neuen News-Eintrag manuell erstellen.

News verwalten</h2>

Die in der Datenbank vorhandenen News werden automatisch nach dem Schema „aktuellste zuerst“ angezeigt. Die Tabelle zur Darstellung der News-Einträge ist wie folgt strukturiert:

=> *Datum*

In der ersten Spalte finden Sie Datum und Uhrzeit des Erstellungszeitpunkts der jeweiligen Nachricht.

=> *Überschrift*

Die Überschrift des News-Eintrags. Die vom Script automatisch erstellten News-Einträge enthalten in der Regel „HTML“-Code zur Verlinkung der Überschrift auf ein Ranking oder ein TippSpiel.

=> *Text*

Der Text der jeweiligen Nachricht.

Hinweis:

Vom Script generierte News werden automatisch mit dem betroffenen TippSpiel verlinkt und enthalten demnach keinen Text, sondern lediglich eine Überschrift. Händisch erstellte News können, müssen aber nicht einen Nachrichten-Text enthalten.

=> *Optionen*

In der letzten Spalte der Tabelle werden zu jedem News-Eintrag folgende beiden Buttons angezeigt:

=> *Ändern*

Durch Klick auf den *Ändern*-Button werden die in den vorangegangenen Spalten vorgenommenen Änderungen an der Nachricht gespeichert.

=> *Löschen*

Klicken Sie auf den *Löschen*-Button, wird der News-Eintrag unwiderruflich aus der Datenbank gelöscht und nicht mehr im News-Archiv oder der Startseite Ihres TippSpiel-Portals angezeigt.

Tipp:

Änderungen an diesem vom Script angewandten System können in der Datei „funktionen/news.php“ vorgenommen werden.

```
Neue News anlegen</h2>
```

Klicken Sie auf den Link *Neue News anlegen* unterhalb der Überschrift im Admin-Menüpunkt *News verwalten*, um zum Formular für das Anlegen eines neuen News-Eintrags zu gelangen.

Es sind lediglich zwei Angaben erforderlich, um einen neuen News-Eintrag zu erstellen:

=> *Überschrift*

Die Überschrift des News-Eintrags. Diese darf auch „HTML“-Code enthalten.

=> *Text*

Die Angabe eines Nachrichten-Textes ist optional. Auch der Text des News-Eintrags darf „HTML“-Code enthalten.

Zur Speicherung der neuen Nachricht in der Datenbank ist der *News anlegen*-Button zu klicken. Die neue Nachricht ist dann sofort auf der Startseite sowie im News-Archiv sichtbar.

Das Datum eines News-Eintrages kann nur in der Datenbank selbst (z.B. mittels „phpMyAdmin“) geändert werden.

5.8 News-Vorlagen

Auf der Startseite und im News-Archiv angezeigte News-Einträge über neu eingetragene Tipprunden oder neu verfügbare Rankings werden vom Script automatisch erstellt. Die im Admin-Menüpunkt *News-Vorlagen* anzugebenden Texte werden vom Script als Vorlage für automatisch erstellte News verwendet.

```
News-Vorlagen</h2>
```

Der Platzhalter *!tippspiel!* wird in allen drei anzugebenden News-Vorlagen durch den Namen des jeweils betroffenen Tippspiels ersetzt. Die vom Script erstellten News bestehen nur aus einer Überschrift, die mit dem sie betreffenden TippSpiel verlinkt ist. Ein Nachrichten-Text ist daher nicht erforderlich.

Die drei anzugebenden News-Vorlagen sind:

=> *Neue Runde*

Der hier angegebene Text wird automatisch als News veröffentlicht, wenn vom Admin oder über die *Schnittstelle* eine

neue Runde innerhalb eines Tippspiels eingetragen wird.

=> *Ergebnisse eingetragen*

Bei vom Admin oder über die *Schnittstelle* neu in der Datenbank gespeicherten Ergebnissen wird vom Script automatisch ein News-Eintrag anhand des hier angegebenen Textes erstellt.

=> *Neues Tippspiel*

Legen Sie ein neues Tippspiel an oder übertragen eines über die *Schnittstelle* in Ihre Datenbank, wird mit der hier gespeicherten Vorlage ein News-Eintrag erstellt.

Ein Klick auf den *Speichern*-Button sichert die an den News-Vorlagen vorgenommenen Änderungen.

Weitere Anpassungen sind bei Bedarf mit entsprechenden „PHP“-Kenntnissen in der Datei „funktionen/news.php“ vorzunehmen.

6. Einstellungen

Unter der Überschrift *Einstellungen* sind fünf Admin-Menüpunkte zusammengefasst. Diese betreffen Einstellungen wie Ihre im Impressum angezeigte Anschrift, den Datenbank-Zugang, Limits und weitere Optionen, an denen im Normalfall nur selten Änderungen nötig sind.

6.1 Allgemeine Daten

Im Admin-Menüpunkt *Allgemeine Daten* können unter anderem die Webadresse Ihres Tippspiel-Portals, der Seitentitel, Ihr Slogan und die Betreiber-eMail bearbeitet werden. Auch lässt sich einstellen, bei welchen Ereignissen Sie als Administrator eine Benachrichtigungs-eMail erhalten.

Allgemeine Daten</h2>

=> *URL*

Bei der *URL* muss die tatsächliche „HTTP“-Adresse ohne Slash „/“ am Ende angegeben werden, unter welcher das Tippspiel-Script installiert ist. Andernfalls würden Aktivierungslinks „ins Leere“ führen.

=> *Ihr Seitentitel*

Der *Seitentitel* wird standardmäßig auf jeder Seite als „<TITLE>“ angezeigt und als Absender-Name in vom System versandten eMails verwendet.

=> *Ihr Slogan*

Der *Slogan* wird im Seitentitel eingeblendet, sofern kein anderer Titel definiert ist. Das ist z.B. auf der Startseite Ihres Tippspiel-Portals der Fall.

=> *Betreiber-eMail*

Die *Betreiber-eMail* wird als Absender-eMail-Adresse vom Script versandter eMails verwendet.

Durch die drei nachfolgenden Auswahlmöglichkeiten können Sie bestimmen, über welche Ereignisse auf Ihrem Tippspiel-Portal Sie per eMail benachrichtigt werden sollen.

=> *eMail bei Neuanmeldung*

=> *ja*

Ihnen wird bei Anmeldung eines neuen Users eine Benachrichtigungs-eMail an die oben angegebene *Betreiber-eMail* gesandt.

=> *nein*

Sie werden bei der Anmeldung eines neuen Users nicht per eMail informiert.

=> *eMail bei neuem TippSpiel*

=> *ja*

Schlägt ein User ein neues TippSpiel vor, werden Sie darüber per eMail benachrichtigt.

=> *nein*

Beim Vorschlag für ein neues TippSpiel durch einen User werden Sie nicht per eMail informiert.

=> *eMail bei neuem Forum-Beitrag*

=> *ja*

Veröffentlicht ein User einen Beitrag im Forum Ihres TippSpiel-Portals, werden Sie darüber per eMail unterrichtet.

=> *nein*

Sie erhalten keine eMail bei Veröffentlichung eines neuen Forum-Beitrags.

=> *Datums-Format*

Das anzugebende *Datums-Format* bezieht sich auf die „PHP“-Funktion „date()“. Informationen zu den möglichen Platzhaltern finden Sie in der „PHP“-Dokumentation unter <http://www.php.net/date>.

Ein Klick auf den *Speichern*-Button sichert die an den allgemeinen Daten vorgenommenen Änderungen.

6.2 Ihre Anschrift

Im Admin-Menüpunkt *Ihre Anschrift* können Sie Daten angeben, die im Impressum Ihres TippSpiel-Portals angezeigt werden. Die hier anzugebenden Daten finden ausschließlich im Impressum Anwendung.

<h2>Ihre Anschrift</h2>

In die dafür vorgesehenen Eingabefelder sind optional Ihr Firmenname, Ihr Name, Straße & Hausnummer, Postleitzahl, Ort, Telefon, Fax, Steuernummer und UstID-Nr. einzutragen.

Tipp:

Das Impressum kann auch in der Datei „templates/impressum.html“ direkt bearbeitet werden.

Ein Klick auf den *Speichern*-Button sichert die an Ihrer Anschrift vorgenommenen Änderungen.

6.3 Datenbank-Zugang

Im Admin-Menüpunkt *Datenbank-Zugang* können die bei der Installation angegebenen Zugangsdaten zur MySQL-Datenbank eingesehen und bei Bedarf bearbeitet werden.

<h2>Datenbank-Zugang</h2>

Die Datenbank-Zugangsdaten erhalten Sie von Ihrem WebSpace-Anbieter bzw. sehen sie in dessen Kundenmenü. Die vom TippSpiel-Script benötigten Daten sind der Datenbank-Host, Datenbank-Name, Datenbank-Benutzer, Passwort und ein Datenbank- bzw. Tabellen-Prefix.

Die Angabe eines *Prefix* ist optional. Wenn Sie jedoch bei der Installation eines angegeben haben, darf es im Nachhinein nicht geändert werden bzw. müssten sämtliche Tabellen umbenannt werden.

Hinweis:

Wenn Sie das *Password* für den Datenbank-Benutzer im Admin-Menü ändern, müssen Sie dies auch in der Datenbank selbst tun (i.d.R. über die Webspaces-Administration Ihres Providers).

Ein Klick auf den *Speichern*-Button sichert die an den Datenbank-Zugangsdaten vorgenommenen Änderungen.

6.4 Limits

Im Admin-Menüpunkt *Limits* werden Beschränkungen zur Darstellung auf Ihrem Tippspiel-Portal, Minimal- und Maximallänge von Usernamen und Passwörtern sowie zeitliche Limits definiert.

Limits Darstellung</h2>

=> *Standard-Limit Anzeigen pro Seite*

Mit dem unter *Standard-Limit Anzeigen pro Seite* anzugebenen Wert wird bestimmt, wieviele Datensätze pro Seite an verschiedenen Stellen im Tippspiel-Script angezeigt werden. Dieses Limit findet vorwiegend im Admin-Menü Anwendung.

=> *Anzahl Tippspiele in Menüleiste*

Die hier angegebene Anzahl an Tippspielen wird in der vertikalen Menüleiste Ihres Tippspiel-Portals angezeigt. Sollten mehr Tippspiele vorhanden sein als das hier angegebene Limit, wird ein Vermerk wie *X weitere Tippspiele* unterhalb der aufgelisteten Tippspiel-Namen angezeigt.

=> *Ranking-Werte pro Seite*

Um die Rankings übersichtlich darstellen zu können, wird mit dem unter *Ranking-Werte pro Seite* anzugebenden Wert bestimmt, wieviele User pro Seite in den unterschiedlichen Rankings angezeigt werden. Umfasst ein Ranking mehr User als das angegebene Limit, wird das Ranking auf mehrere Seiten aufgeteilt.

<h2>Zeichen-Limits</h2>

Es können vier Minimal- bzw. Maximallängen definiert werden:

=> *Mindestlänge Usernamen*

Angabe der Anzahl Zeichen, die ein von einem User bei der Anmeldung gewählter Username mindestens lang sein muss. Beim Versuch, einen Usernamen mit weniger Zeichen anzugeben, wird die Anmeldung blockiert und eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt.

=> *Maximallänge Usernamen*

Äquivalent zur Mindestlänge von Usernamen kann unter *Maximallänge Usernamen* eine Maximallänge angegeben werden. Usernamen mit mehr Zeichen als dem hier angegebenen Wert können bei der Anmeldung nicht gewählt werden.

=> *Mindestlänge Passwörter*

Aus Sicherheitsgründen empfiehlt sich, den Usern die Mindestlänge ihres bei der Anmeldung oder im User-Menü anzugebenden Passworts vorzuschreiben.

=> *Maximallänge Passwörter*

Die Angabe einer Maximallänge für von Usern gewählte Passwörter empfiehlt sich zum Schutz vor Missbrauch anzugeben. Den Usern sollte aber ein geeigneter Spielraum zugestanden werden, um ein sicheres Passwort angeben zu können.

<h2>Zeit-Limits</h2>

Zwei Zeit-Limits können angegeben werden:

=> *Gültigkeitsdauer Aktivierungscodes*

Der in Stunden anzugebende Wert, wie lange User nach Ihrer Anmeldung Zeit haben, diese durch Klick auf den Link in der Bestätigungs-eMail zu bestätigen.

=> *Tippspiele in Menüleiste zwischenspeichern*

Der in Minuten anzugebende Wert *Tippspiele in Menüleiste zwischenspeichern* wird von der Datei „funktionen/menuespeichern.php“ benötigt, welche die Datei „templates/menue-automatisch-erstellt.html“ generiert. Hintergrund ist, dass es i.d.R. nicht nötig ist, bei jedem Seitenaufruf die TippSpielnamen und Counter aus der Datenbank zu beziehen.

Tipp:

Das Forum betreffende Einstellungen können unter *Forum => Einstellungen* vorgenommen werden.

Ein Klick auf den *Speichern*-Button sichert die angegebenen Darstellungs-, Zeichen- und Zeitlimits.

6.5 Sperrliste

Mittels der *Sperrliste*-Funktion können bestimmte Zeichen bzw. Merkmale in von Usern gemachten Angaben verboten, d.h. unterbunden werden. Dies kann ein probates Mittel gegen Spam oder beleidigende Ausdrücke im Forum sein oder um bestimmte Personen von einer Anmeldung bei Ihrem TippSpiel-Portal auszuschließen.

Sperrliste</h2>

Jeder Eintrag in der Sperrliste verlangt ein *Merkmal* und eine Auswahl, wo es angewandt, d.h. das Vorkommen verboten werden soll. Es können beliebig viele Merkmale in der Sperrliste aufgenommen werden.

Rechts des in der ersten Spalte einzutragenden Merkmals kann durch Aktivierung der vorangestellten Auswahlfelder in der rechten Spalte bestimmt werden, wo das angegebene Merkmal unterbunden werden soll. Dabei stehen unter *Verboten in...* folgende Optionen zur Auswahl:

=> *Username*

Das angegebene Merkmal ist im Usernamen nicht zulässig. Beim Versuch, sich mit einem Usernamen anzumelden, der das angegebene Merkmal enthält, wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt und die Anmeldung blockiert. Z.B. kann der Username *Admin* durch entsprechende Auswahl blockiert bzw. reserviert werden.

=> *eMail*

Die User-Anmeldung wird blockiert, wenn die angegebene eMail-Adresse das entsprechende Merkmal enthält.

=> *Überschrift*

Das angegebene Merkmal ist in der Überschrift eines zu veröffentlichenden Forum-Beitrags unzulässig.

=> *Beitrag*

In zu veröffentlichenden Forum-Beiträgen darf das entsprechende Merkmal nicht enthalten sein. Andernfalls wird der Forum-Beitrag nicht veröffentlicht und eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt.

So lässt sich beispielsweise eine eMail-Sperrliste erstellen oder die Veröffentlichung unerwünschter Texte im Forum ohne Admin-Freischaltung einschränken.

Versucht ein Mitglied, Daten zu veröffentlichen, die gemäß Sperrliste nicht gestattet sind, wird ihm eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt.

Ein Klick auf den *Speichern*-Button sichert die an der Sperrliste vorgenommenen Änderungen.

7. Hilfethemen bearbeiten

Im Admin-Menüpunkt *Infos verwalten* können die auf Ihrem Tippspiel-Portal bereit gestellten Hilfethemen und Informationen bearbeitet oder gelöscht sowie neue Hilfethemen hinzugefügt werden.

Den Admin-Menüpunkt *Infos verwalten* erreichen Sie durch Klick auf den gleichnamigen Link unterhalb von *Hilfethemen* in der rechten Spalte des Admin-Kopfes.

<h2>Hilfethemen verwalten</h2>

 Name

Die Überschrift des Hilfethemas, wie sie auf der Seite eingeblendet wird.

=> *Kurzbeschr.*

Die *Kurzbeschreibung* wird auf der Infos-Start- bzw. Übersichts-Seite angezeigt, sowie als Meta-Tag „Description“ in der jeweiligen Hilfe-Seite. Daher verwenden Sie in der Kurzbeschreibung bitte keinen „HTML“-Code.

=> *Beschreibung*

Die *Beschreibung* wird auf der jeweiligen Hilfe-Seite angezeigt. Hier ist die Verwendung von „HTML“-Code möglich.

=> *Keywords*

Die *Keywords* werden auf der jeweiligen Hilfe-Seite als Meta-Tag „Keywords“ verwendet.

=> *Bild*

Die hier anzugebende Grafik wird vor den Überschriften der Hilfethemen eingeblendet und sollte entsprechend nicht höher als 12 Pixel sein.

Das Bild darf nicht als komplette URL angegeben werden, sondern mit relativem Pfad vom Hauptverzeichnis aus. Es wird empfohlen, die Bilder via „FTP“ ins „images“-Verzeichnis des Tippspiel-Scripts zu laden. In diesem Fall ist der Bild-Pfad nach dem Schema „http://wm-static.de/images/bildname.gif“ anzugeben.

=> *Link*

Die „mod_rewrite“-Fähigkeit des Tippspiel-Scripts erlaubt es, für jedes Hilfethema einen eigenen „.html“-Link zu definieren.

Hinweis:

Standardmäßig muss der angegebene Link auf „-hilfe.html“ enden. Sollten Sie Kategorie-Links mit anderen Endungen verwenden wollen, muss die *index.php*-Datei im Hauptverzeichnis entsprechend angepasst werden, damit erkannt wird, dass es sich bei dem Link um ein aufzurufendes Hilfethema handelt.

=> *Optionen*

Unter *Optionen* werden die beiden nachfolgenden Buttons angezeigt:

=> *Ändern*

Klicken Sie den *Ändern*-Button, um die in den Spalten links des Buttons vorgenommenen Änderungen am jeweiligen Hilfethema zu speichern.

=> *Löschen*

Ein Klick auf den *Löschen*-Button öffnet ein PopUp mit einer Sicherheitsabfrage, ob das Hilfethema tatsächlich gelöscht werden soll.

Hilfethema löschen</h2>

Um ein nicht mehr benötigtes Hilfethema aus der Datenbank zu löschen und nicht mehr auf Ihrer Seite anzeigen zu lassen, klicken Sie zunächst den *Löschen*-Button rechts neben den Daten des zu löschenden Hilfethemas. Im sich öffnenden PopUp-Fenster können Sie durch Klick auf den *Daten unwiderruflich löschen*-Button die Löschung des Hilfethemas bestätigen. Es wird unmittelbar nach Durchführung nicht mehr auf Ihrem Tippspiel-Portal eingeblendet.

Hilfethema hinzufügen</h2>

Um ein neues Hilfethema hinzuzufügen, klicken Sie zunächst auf den Link *Hilfethema hinzufügen* unterhalb der Überschrift *Hilfethemen*. Hierdurch gelangen Sie auf das Formular zum Anlegen eines neuen Hilfethemas.

Die im Formular erwarteten Angaben sind identisch mit den unter *Hilfethemen verwalten* beschriebenen,

Durch Klick auf den *Hilfethema hinzufügen*-Button wird das neue Hilfethema mit den gemachten Angaben in der Datenbank gespeichert und ist unmittelbar im Anschluss auf Ihrem Tippspiel-Portal für User und Besucher verfügbar.

8. Wartung, Sicherung & Schnittstelle

Unter der Überschrift *Wartung* in der rechten Spalte des Kopf-Bereiches im Admin-Menü finden Sie vier Menüpunkte für Counter-Update, Optimierung der vom Tippspiel-Script verwendeten MySQL-Datenbank-Tabellen, Datenbank-Sicherung (englisch: „Backup“) und Zugriff auf Schnittstelle/Ergebnisdienst.

8.1 Counter Update

Durch kurzzeitige Serverüberlastung kann es gelegentlich vorkommen, dass es zu geringfügigen Abweichungen bei den angezeigten Countern / Punkteständen kommt. Die *Counter-Update*-Funktion im Admin-Menü schafft hier Abhilfe.

Counter-Update</h2>

=> *Forum-Counter aktualisieren*

Nach Klick auf den Button *Forum-Counter aktualisieren* wird vom Script überprüft, ob die Anzahl der gezeigten Forum-Beiträge mit den tatsächlich in der jeweiligen Rubrik gespeicherten, aktiven Beiträgen übereinstimmt. Sollte eine Abweichung erkannt werden, wird der entsprechende Zähler automatisch aktualisiert.

=> *Teilnehmer-Counter aktualisieren*

Die Teilnehmer-Zähler der einzelnen Tippspiele werden auf Richtigkeit überprüft und ggf. aktualisiert.

=> *Ranking-Punkte aktualisieren*

Durch Klick auf den Button *Ranking-Punkte aktualisieren* werden die einzelnen, von den Tippern erreichten Punkte addiert und etwaige inaktuelle Punktestände in der Ranking-Tabelle automatisch korrigiert.

8.2 Tabellen-Optimierung

Mit dem Admin-Menüpunkt *Tabellen optimieren* lässt sich mit nur einem Mausklick eine Wartungsarbeit durchführen, die nicht auf jedem Server automatisiert ist.

Tabellen optimieren</h2>

Ein Klick auf den Button *Optimierung durchführen* entfernt Überhänge der vom Tippspiel-Script verwendeten Tabellen in der „MySQL“-Datenbank. Dabei wird überflüssig belegter Speicherplatz in der Datenbank freigegeben.

Die Funktion ist problemlos auch ohne Kenntnisse im Umgang mit „MySQL“-Datenbanken auszuführen.

Zwar lassen sich auch einzelne bzw. nur ausgewählte Datenbank-Tabellen optimieren. Empfohlen wird aber, alle angezeigten Tabellen zu optimieren.

8.3 Datenbank-Sicherung (Backup)

Daten-Sicherung per Mausklick: Die vielen lästig erscheinende Pflicht der Daten-Sicherung stellt mit dem Admin-Menüpunkt *Datenbank-Sicherung* nur minimalen Aufwand dar.

<h2>Datenbank-Sicherung</h2>

Zwar können auch einzelne Tabellen ausgewählt werden, jedoch wird empfohlen, stets alle Tabellen mit Auswahl *Struktur & Daten* zu sichern. Die einzelne Auswahl von Tabellen kann sinnvoll sein, wenn Ihre Datenbank bei entsprechender Aktivität auf Ihrem Tippspiel-Portal ein Volumen erreicht hat, so dass bei der gleichzeitigen Sicherung aller Daten serverseitige Limits überschritten werden.

Beim Klick auf den *Speichern*-Button öffnet sich bei jedem gängigen Browser je nach Daten-Volumen nach einigen Sekunden oder Minuten eine Abfrage-Fenster, welches den Speicherort für eine „.sql“-Datei verlangt.

Somit erfolgt das Backup direkt auf Ihrem Rechner und ist somit sicher vor einem Server-Totalausfall bzw. Datenverlusten auf dem Datenbank-Server. Im Fall der Fälle kann die „.sql“-Datei mit einem gängigen „MySQL“-Administrationstool wie „phpMyAdmin“ in die Datenbank geladen werden.

8.4 Schnittstelle

Mittels des Admin-Menüpunktes *Schnittstelle/Ergebnisdienst* können Tippspiele, Tipprunden bzw. Spielpläne und Ergebnisse direkt vom *Werbe-Markt.de*-Server auf Ihr Tippspiel-Portal übertragen werden.

Hinweis:

In der kostenlosen Test-Version kann nicht auf die *Werbe-Markt.de*-Schnittstelle zugegriffen werden.

<h2>Erstmaliger Aufruf der Schnittstelle</h2>

Beim erstmaligen Aufruf des Admin-Menüpunktes *Schnittstelle/Ergebnisdienst* muss zunächst der Update-Code eingetragen und gespeichert werden, der Ihnen in der Zahlungseingangs-Bestätigungs-eMail mitgeteilt wurde.

Bitte geben Sie den Update-Code korrekt an, denn ein einmal gespeicherter Update-Code kann über das Admin-Menü nicht mehr geändert werden. Sollten Sie versehentlich doch einen fehlerhaften Update-Code angegeben haben, muss dieser manuell in der Datei „includes/update-code.php“ korrigiert werden.

<h2>Lizenzierung | Datenübermittlung an *Werbe-Markt.de*</h2>

Klicken Sie auf den Button *Daten an Werbe-Markt.de* senden, werden der im Script gespeicherte Update-Code und die aktuelle Domain an *Werbe-Markt.de* übermittelt.

Stellen Sie das erste Mal eine Verbindung zum *Werbe-Markt.de*-Server her, wird Ihr Update-Code auf Gültigkeit geprüft und an die aktuelle Domain gekoppelt. D.h., zukünftige Verbindungen zum *Werbe-Markt.de*-Server mit Ihrem Update-Code müssen von der gleichen Domain wie beim erstmaligen Verbindungsaufbau erfolgen.

Übertragung von Tippspielen</h2>

Wählen Sie die gewünschten Tippspiele aus und klicken Sie den Button *Ausgewählte Tippspiele speichern*, um sie in Ihr Portal zu übertragen.

Rufen Sie anschließend den Admin-Menüpunkt *Tippspiele verwalten* auf, um die übertragenen Daten zu überprüfen und ggf. zu ergänzen.

Hinweis:

Bei der Übertragung von Tippspielen wird nur das Tippspiel selbst, keine dafür ggf. verfügbaren Tipprunden übertragen.

Übertragung von Tipprunden / Spielplänen</h2>

Zu den vom *Werbe-Markt.de*-Server abrufbaren Tippspielen stehen auch die aktuellen Spielpläne zur Übertragung an Ihr Script zur Verfügung.

Die Betitelung der Tipprunden setzt sich wie folgt zusammen:

=> **Bundesliga Tippspiel**

Name des Tippspiels wie auf dem *Werbe-Markt.de*-Server hinterlegt.

=> **1. Spieltag**

Name der Tipprunde wie auf dem *Werbe-Markt.de*-Server hinterlegt.

Es können nicht alle Tipprunden auf einmal übertragen werden, sondern nur zum selben Tippspiel gehörige Tipprunden. Markieren Sie also z.B. alle *Bundesliga Tippspiel*-Tipprunden, wählen rechts neben *Als neue Runden anlegen in Tippspiel* das *Bundesliga Tippspiel* aus und klicken den Button *Ausgewählte Tipprunden in ausgewähltem Tippspiel anlegen*. Die Übertragung der Runden kann einige Sekunden in Anspruch nehmen.

Nach erfolgreicher Übertragung empfiehlt sich, im Admin-Menüpunkt *Tippspiele verwalten* => *Tippspiel-Details* zu überprüfen, ob die Tipprunden richtig in ihrer Datenbank gespeichert wurden.

Hinweis:

An den Paarungen der einzelnen Tipprunden/Spieltage werden im Normalfall keine Änderungen durch den Veranstalter vorgenommen. Aber der Annahmeschluss sollte individuell überprüft werden.

Hinweis:

Da Sie Tipprunden auch manuell einrichten und editieren können, kann die Schnittstelle nicht erkennen, welche Tipprunden bereits vom *Werbe-Markt.de*-Server übertragen wurden. D.h., importieren Sie Tipprunden doppelt, so befinden sich diese auch doppelt in Ihrer Datenbank.

Ergebnisdienst | Ergebnisse übertragen</h2>

Beim Übertragen von Ergebnissen verhält es sich ähnlich wie beim Import von Tipprunden. Der einzige Unterschied ist, dass Ergebnisse nicht einem bestimmten Tippspiel, sondern Tippspiel & Tipprunde, also z.B. *Bundesliga Tippspiel: 1. Spieltag* zuzuordnen sind.