

# Anwendungsinstallation TopSim Delta 1.4

Version 1.1 vom 07.08.2009  
© Kaufmännisches Schulzentrum Böblingen/Möbius

## 1. Vorbemerkungen

Diese Installationshinweise beschreiben, wie TOPSIM Delta 1.4 Klassenzimmer im Unterrichtsnetz eingerichtet werden kann.

### Umgebung:

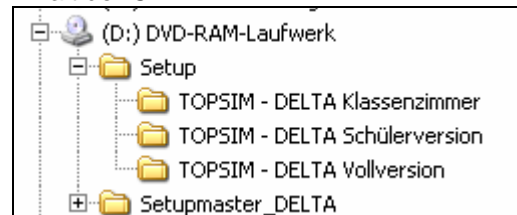
Novell-Musterlösung (Netware 6.5) mit WinXP-Clients

Das Programm wird serverbasiert eingerichtet, z.B. auf K:\TOPSIM\Delta14

Die mitgelieferten Szenarien (die unveränderliche Basis für Spiele) liegen nach der Installation im Verzeichnis K:\TOPSIM\Delta14\Klassenzimmer\data

Die Daten der Lehrkräfte (die Daten der einzelnen Spiele) sollen in einem Lehrertauschverzeichnis liegen, damit auch Lehrer-Teams (abwechselnd) mit einem Spiel arbeiten können z.B. unter T:\Lehrer\Fachbereiche\BWL\Topsim\_Tausch\data

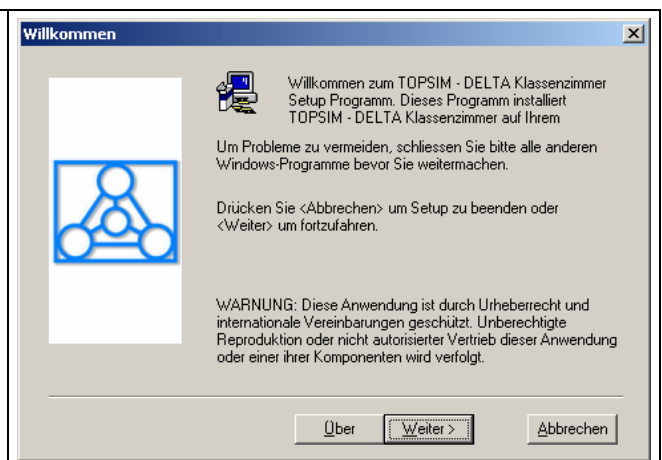
### Inhalt der CD:



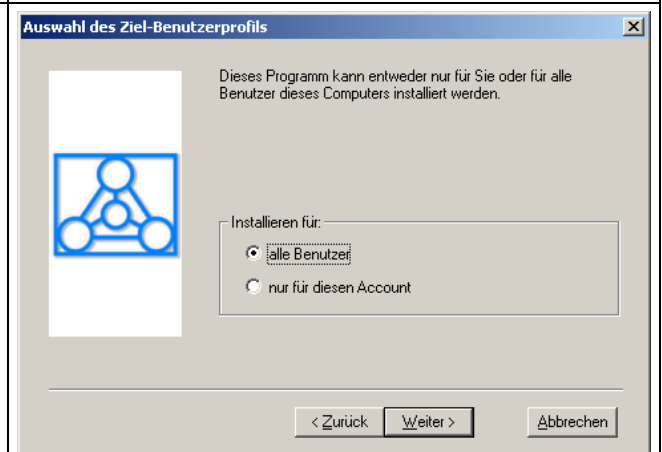
## 2. Installation

Als Admin anmelden und aus dem Verzeichnis D:\Setup\TOPSIM - DELTA Klassenzimmer der CD die Datei setup.exe starten

Den Willkommen-Bildschirm mit *weiter* bestätigen

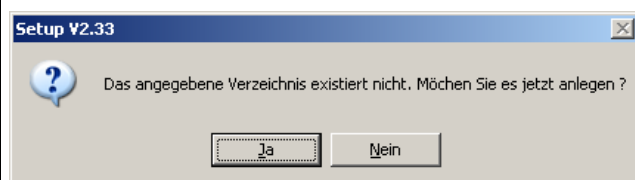
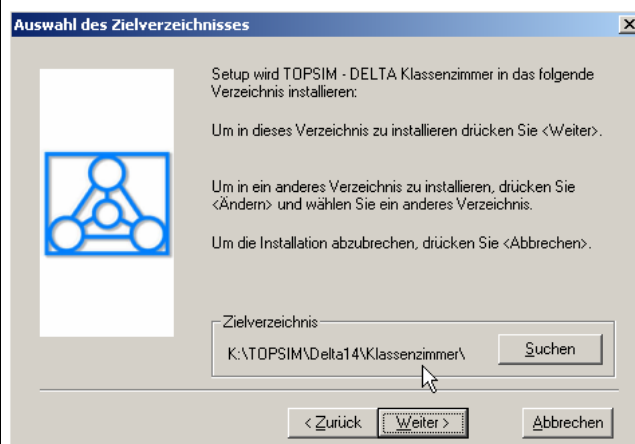
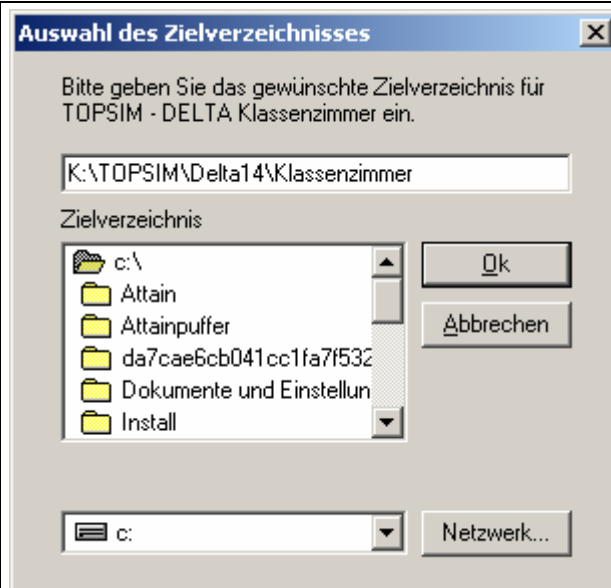


*alle Benutzer* auswählen

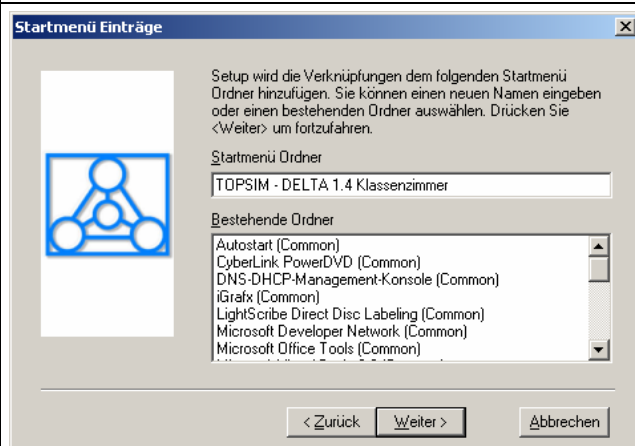


## Anwendungsinstallation TopSim Delta 1.4

Das Installationsverzeichnis über *Suchen* einstellen:  
K:\topsim\delta14\Klassenzimmer auswählen und  
das Anlegen des Verzeichnisses bestätigen



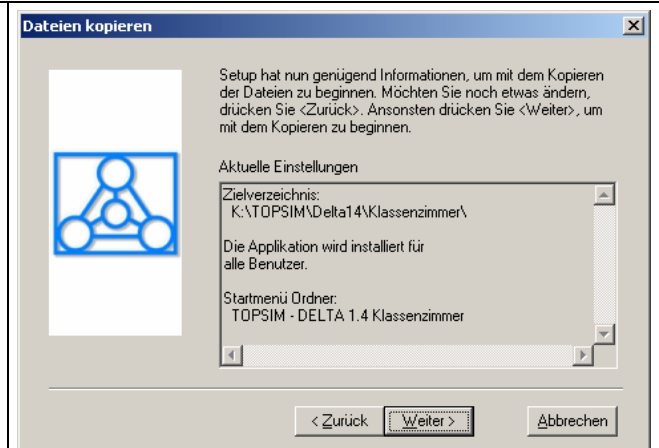
Programmgruppe anpassen und bestätigen



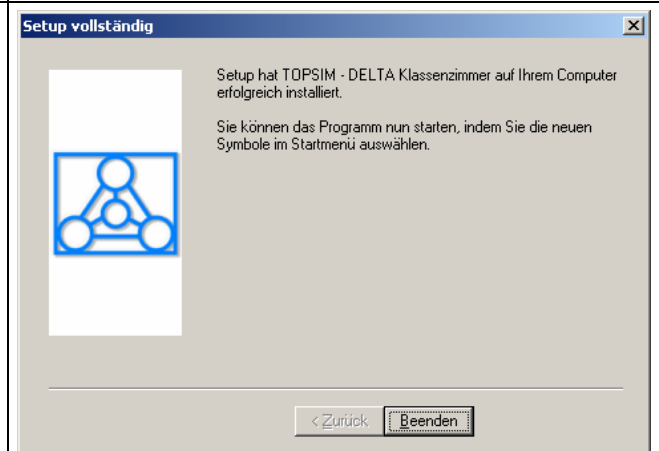
## Anwendungsinstallation TopSim Delta 1.4

Die aktuellen Einstellungen bestätigen.

Die Installation dauert eine Weile...



Anschließend die Installation mit *Beenden* abschließen.



### 3. Application Objekt anlegen

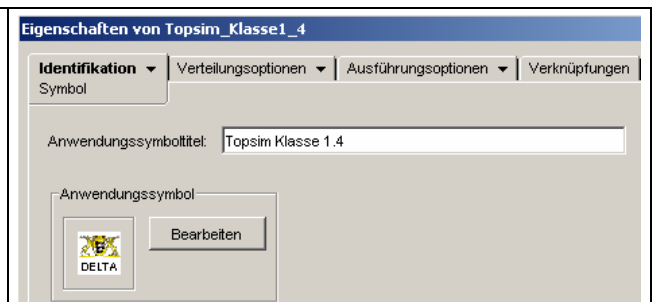
Als Admin ConsoleOne starten und z.B. unter Anwendungen / BWL / Planspiele ein neues Application Object erzeugen mit dem Namen *Topsim\_Klasse1\_4* erzeugen.

Pfad zur Datei:

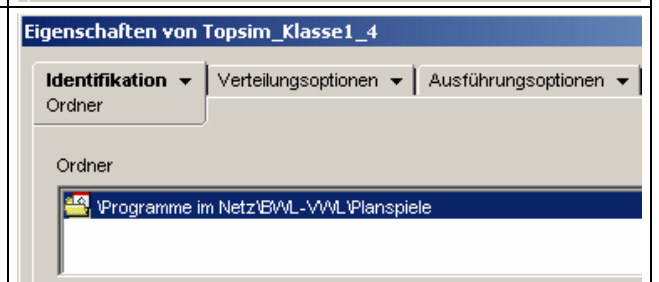
*K:\TOPSIM\Delta14\Klassenzimmer\bdsls.exe*

### Application Objekt bearbeiten

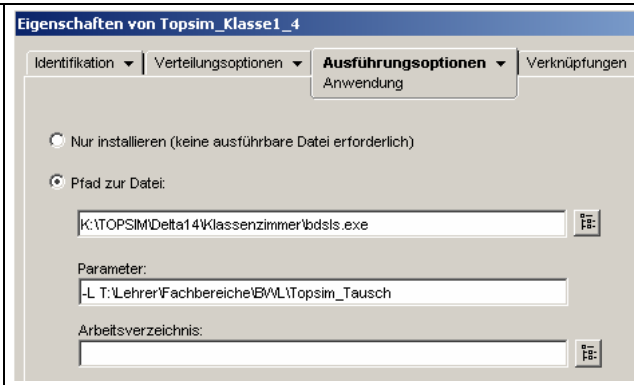

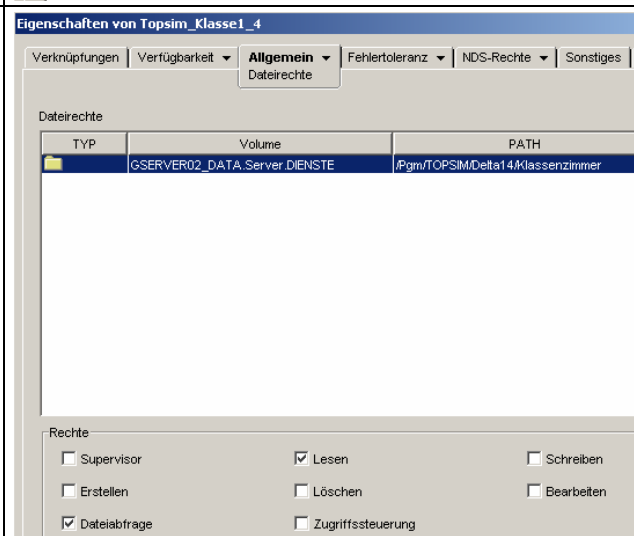
Unter Identifikation/Symbol die gewünschten Einstellungen vornehmen



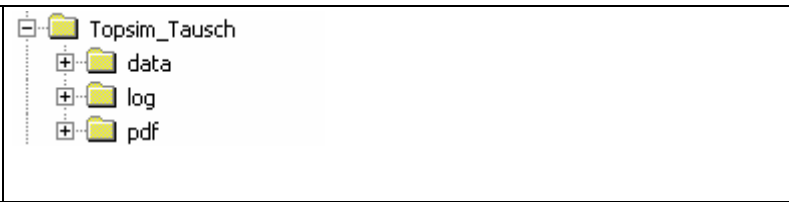
Evtl. einem Ordner im NAL zuweisen



## Anwendungsinstallation TopSim Delta 1.4

<p>Im Tauschverzeichnis für Lehrkräfte ein sprechendes Verzeichnis erstellen (siehe 1.)</p> <p>Unter Ausführungsoptionen / Anwendung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- den Aufruf der EXE-Datei und</li> <li>- als Parameter -L den Pfad zum Tauschverzeichnis eintragen, z.B.</li> </ul> <p>-L T:\Lehrer\Fachbereiche\BWL\Topsim_Tausch</p>	
<p>Unter Verknüpfungen alle Lehrkräfte einfügen</p>	
<p>und die notwendigen Dateirechte auf das Programmverzeichnis eintragen.</p>	

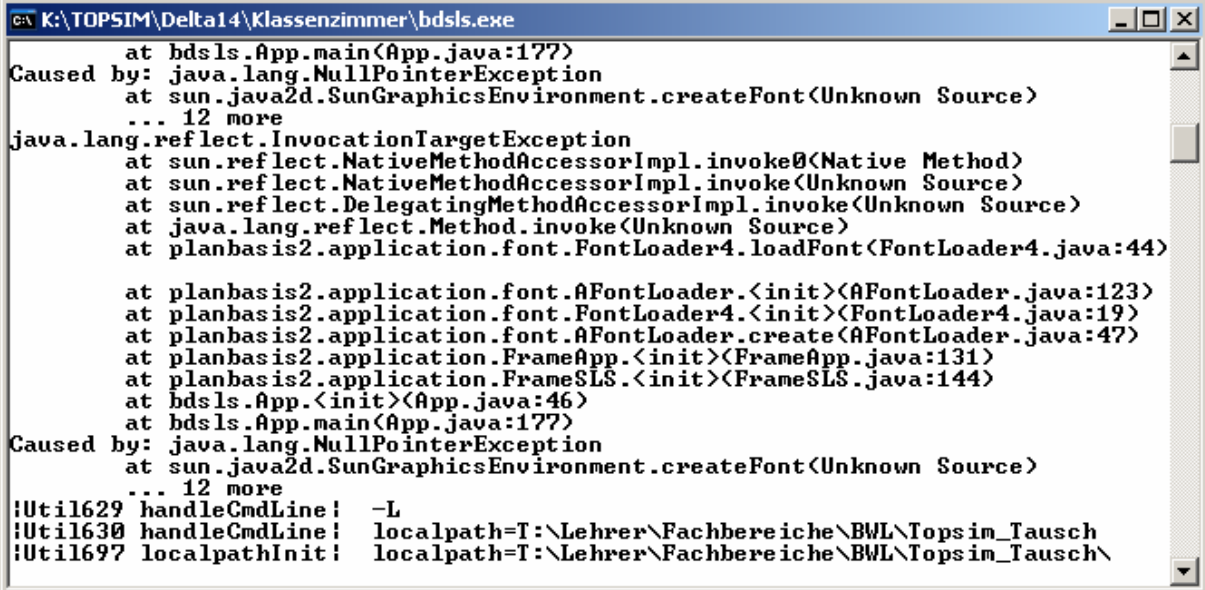
### 4. Erster Start als Lehrkraft

<p>Als Lehrkraft das Programm (über den NAL) starten. Nun werden die notwendigen Verzeichnisse von TOPSIM im Tauschverzeichnis angelegt:</p>	
<p>Als Admin aus dem Programmverzeichnis K:\Topsim\Delta\Klassenzimmer den Inhalt von data nach data im Topsim_Tauschverzeichnis kopieren.</p> <p>Was ist mit pdf ?</p>	

## Anwendungsinstallation TopSim Delta 1.4

### 5. Wiederholter Start als Lehrkraft

Beim Start wird eine DOS-Box geöffnet, die NICHT geschlossen werden darf! Dies geschieht automatisch, wenn das Programm beendet wird.



```
at bdsls.App.main(App.java:177)
Caused by: java.lang.NullPointerException
    at sun.java2d.SunGraphicsEnvironment.createFont(Unknown Source)
    ... 12 more
java.lang.reflect.InvocationTargetException
    at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke0(Native Method)
    at sun.reflect.NativeMethodAccessorImpl.invoke(Unknown Source)
    at sun.reflect.DelegatingMethodAccessorImpl.invoke(Unknown Source)
    at java.lang.reflect.Method.invoke(Unknown Source)
    at planbasis2.application.font.FontLoader4.loadFont(FontLoader4.java:44)

    at planbasis2.application.font.AFontLoader.<init>(AFontLoader.java:123)
    at planbasis2.application.font.FontLoader4.<init>(FontLoader4.java:19)
    at planbasis2.application.font.AFontLoader.create(AFontLoader.java:47)
    at planbasis2.application.FrameApp.<init>(FrameApp.java:131)
    at planbasis2.application.FrameSLs.<init>(FrameSLs.java:144)
    at bdsls.App.<init>(App.java:46)
    at bdsls.App.main(App.java:177)
Caused by: java.lang.NullPointerException
    at sun.java2d.SunGraphicsEnvironment.createFont(Unknown Source)
    ... 12 more
!Util629 handleCmdLine! -L
!Util630 handleCmdLine! localpath=T:\Lehrer\Fachbereiche\BWL\Topsim_Tausch
!Util697 localpathInit! localpath=T:\Lehrer\Fachbereiche\BWL\Topsim_Tausch\
```

Nun können Lehrkräfte auf der Basis der kopierten Szenarien Spiele erstellen (Neues Spiel...).

Es ist sehr wichtig,

das Spiel nach dem Erstellen gleich mit Speichern unter... zu sichern. Nach Benutzereingaben sollte häufig gesichert werden (Spiel speichern...).

das den Lehrkräften klar ist, dass die Sicherungen im Tauschverzeichnis stattfinden, so dass auch Teams an EINEM Spiel (aber nicht gleichzeitig) arbeiten können.