

Spielwiese Untis/WebUntis Kurzanleitung

Ab den Versionen Untis 2019.2.0 und WebUntis 2019 steht Ihnen in WebUntis eine Spielwiese zur Verfügung, in der Sie die Funktionsvielfalt des Programmes als auch Ihre schul-spezifischen Einstellungen testen können ohne dabei die echten Daten Ihrer Schule zu verändern. Auf Knopfdruck lässt sich eine temporäre Kopie Ihrer laufenden WebUntis-Instanz oder eines Backups erstellen, in der Sie anschließend ohne Bedenken Änderungen an Ihren Einstellungen und an Ihren bestehenden Daten vornehmen können um diese beliebig zu testen. Darüber hinaus haben Sie auch die Möglichkeit bestimmten Personen, welche beispielsweise noch wenig oder keine Erfahrung mit WebUntis haben, das Üben am Programm zu ermöglichen. Die Spielwiese eignet sich daher besonders für die Administration, Lehr- und Verwaltungskräfte.

Über den Menüpunkt <Administration> | <Spielwiese> gelangen Sie zu dieser Funktionalität.

Eine Spielwiese ist eine Kopie Ihrer WebUntis Instanz in der Sie experimentieren können. Spielwiesen sind nur für einen beschränkten Zeitraum verfügbar und werden dann automatisch gelöscht. Administratoren können in einer Spielwiese z.B. Importe testen und neue Einstellungen ausprobieren. In Fortbildungen für Lehrpersonen kann die Spielwiese zum Ausprobieren sämtlicher Funktionen verwendet werden.

Spielwiese erstellen

Über den Button "Spielwiese erstellen" gelangen Sie zum folgenden Dialog:

Spielwiese erstellen ✕

Bitte wählen Sie aus, mit welchen Daten die Spielwiese erstellt werden soll:

Spielwiese aus Live-Backup erstellen

Aktuelles WebUntis duplizieren

Spielwiese aus Backup erstellen

Derzeit stehen keine Backups zur Verfügung. Versuchen Sie es später erneut!

Hier können Sie wählen, ob Sie Ihren aktuellen Datenbestand oder doch lieber ein vorhandenes Backup als Spielwiese einsetzen wollen. Beachten Sie, dass die Untis GmbH jede Nacht ein Backup Ihrer WebUntis-Instanz anlegt und diese an dieser Stelle angezeigt werden.

Nach der Auswahl wird eine Spielwiese angelegt, wie zum Beispiel:

Spielwiese öffnen <https://playground.webuntis.com:443/WebUntis?school=PG6fb5ad4a-493e-404e-838b-2404d34a4445>

Spielwiese löschen Die Spielwiese wird automatisch am 22.08. um 08:26 gelöscht.

Wer kann auf die Spielwiese zugreifen

Jede Person, die obigen Link kennt, kann auf die Spielwiese zugreifen.

Zusätzlich kann ein Link in der normalen WebUntis-Instanz eingeblendet werden. Wählen Sie hier, wer diesen Link sehen soll:

Administration <input checked="" type="checkbox"/> Ideal zum Testen von Importen und Einstellungen	Lehrer <input type="checkbox"/> Geeignet um WebUntis in Fortbildungen auszuprobieren	Alle <input type="checkbox"/>
--	--	--------------------------------------

☑ Spielwiese öffnen: ein Klick auf diesen Button öffnet die Spielwiese. Ein Klick auf den Link kopiert die URL die Sie an Ihre Lehrkräfte und Schüler weitergeben können (wenn diese Möglichkeit durch Sie aktiviert wurde).

☑ Spielwiese löschen: löscht die gesamte Spielwiese

Im unteren Bereich können Sie noch zusätzlich bestimmen ob auch Lehrkräfte und Schüler die Spielwiese sehen und verwenden sollen.

Hinweis: URL und Schulname der Spielwiese

Beachten Sie, dass Ihre Spielwiese eine andere (temporäre) URL und einen anderen (temporären) Schulnamen besitzt.

Sie können jederzeit zu dieser Ansicht zurück kehren um diese Einstellungen zu ändern bzw. die Spielwiese zu löschen. Zum Öffnen der Spielwiese haben Sie auch die Möglichkeit über den globalen Button "Spielwiese" dorthin zu navigieren. Diesen Button sehen alle Personen für die Sie die Spielwiese aktiviert haben.



Auf der Spielwiese können Sie nun alle Änderungen durchführen die Sie wollen - Ihre produktiven Daten werden nicht manipuliert.

Hinweis: Exportieren in die Spielwiese

Sie können von Untis direkt in die Spielwiese exportieren und aus der Spielwiese importieren um durchgeführte Änderungen in Untis vorab auf einer Spielwiese als Test zu überprüfen.

ACHTUNG! Eine Rückübernahme der Spielwiese in die Produktivdaten ist nicht möglich.

Vorgangsweise in Untis

Sie können die Spielwiese auch auf Untis-Seite verwenden. Bitte beachten Sie nachstehende Vorgangsweise um eine Untis-Spielwiese zu erstellen

Erstellen Sie zunächst eine WebUntis Spielwiese um anschließend eine Untis Spielwiese einrichten zu können.

Öffnen Sie Ihre Untis *.gpn Datei oder loggen Sie sich mit Multi-User in die Datenbank ein.

Damit Sie die Daten in die WebUntis Spielwiese exportieren und Daten aus dieser wieder importieren können, wird aus ihrem bestehenden Untis-Datensatz eine "UntisSpielwiese-Datei" erstellt.

Dazu öffnen Sie den WebUntis-Übertragungs-Dialog



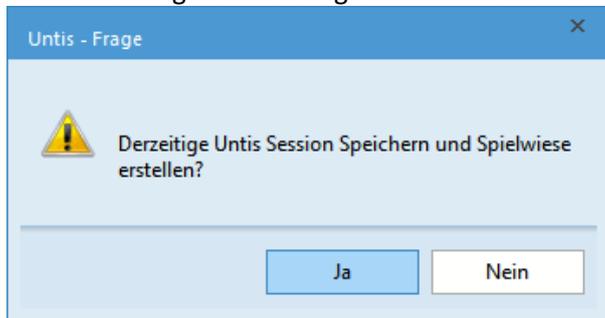
The screenshot shows the 'WebUntis' dialog box with the following sections:

- Export nach WebUntis:**
 - Anfangsdatum des Exports manuell fest legen
 - Datum wählen...: 09.07.2018
 - Stammdaten: werden übertragen ab 1.6.2018 [Exportieren]
 - Unterricht: wird übertragen ab 23.7.2018 [Exportieren]
 - Vertretungen: werden übertragen ab 23.7.2018 [Exportieren]
- Import aus WebUntis:**
 - Buchungen, Kurs, Studentenzahlen, Studenten, Stammdaten, Unterricht, Absenzen
- Einstellungen:** [Einstellungen]
- Benutzer:** walter, kirke.webuntis.co, admin
- Spielwiese:**
 - Information zur Verwendung von Spielwiesen
 - Spielwiese 1: PG6fb5ad4a-493e-404e-838b-2404d34a4445
 - [Spielwiese Aktivieren]

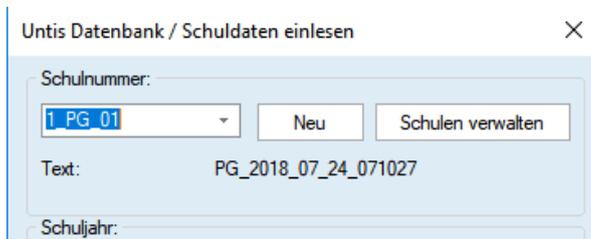
Untis prüft nun, ob eine Spielwiese in WebUntis vorhanden ist oder nicht. Wenn bereits eine Spielwiese vorhanden ist, dann wird dies im unteren Teil des Übertragungsdialoges angeführt.

Aktivieren Sie die Spielwiese für Untis durch einen Klick auf den Button "Spielwiese Aktivieren"

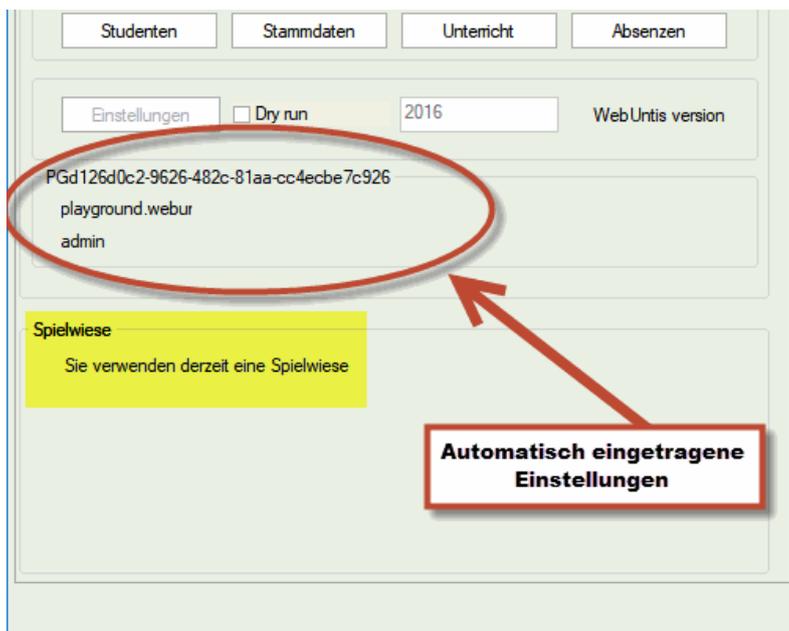
In der nachfolgenden Abfrage klicken Sie auf "JA"



somit wird aus der bestehenden Untis Datei (oder aus der laufenden Datenbanksession) eine eigene Spielwiesen-(Playground)-Datei. Beim Modul Multi-User wird in der Datenbank eine "neue" Schule erstellt (Schulnummer_PG_Version)



Beim Single-Modus von Untis wird in der "Speichern unter ..." Abfrage ein neuer Wortlaut für die Datei vorgeschlagen. Dieser Wortlaut besteht aus PG (Playground), Datum und Uhrzeit. Die Playground-Datei wird nach dem Speichern automatisch geöffnet. Als optisches Zeichen, werden die Hintergrundfarben der Datei geändert.



Nur mit dieser neu erstellten Playgrounddatei können die Daten in die Spielwiese übertragen werden. Die Übertragungseinstellungen (User, sonstige Einstellungen) werden automatisch gesetzt und sind nicht veränderbar.

Die Übertragungseinstellungen Schulename/Server/User werden in der *.gpn-Datei gespeichert und finden keinen Niederschlag in den normalen Einstellungen.

Nun steht den Übertragungen (Export und Import) zur Spielwiese nichts mehr im Wege.