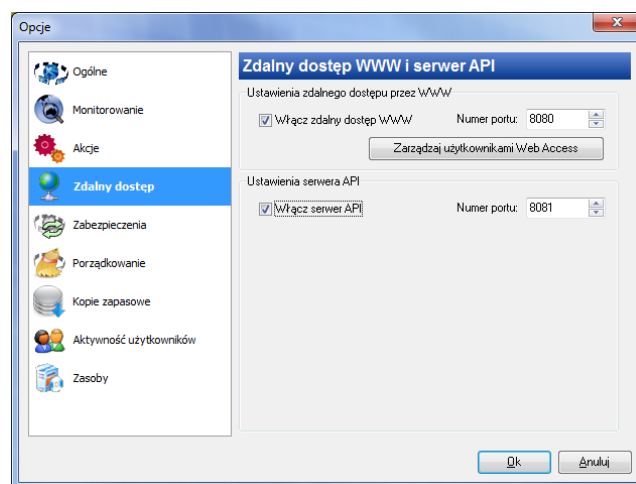
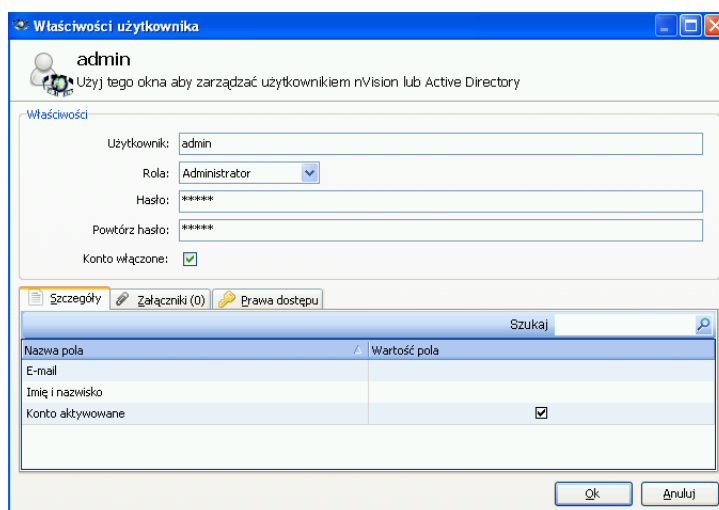


Przygotowanie konsoli nVision na potrzeby dostępu aplikacji mobilnych

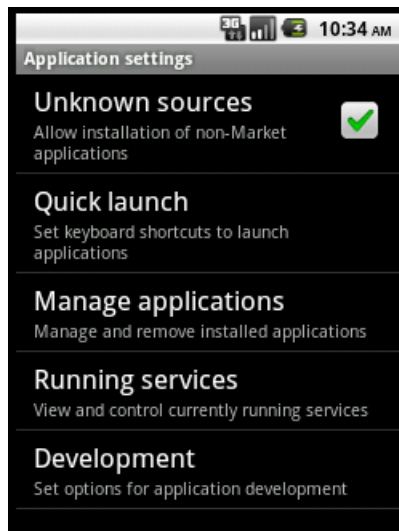
- 1) **Konfiguracja serwera API** – w oknie głównym konsoli nVision należy przejść do menu *Narzędzia – Opcje*. Następnie *Zdalny dostęp*. W widocznym oknie należy upewnić się, że jest zaznaczone *Włącz serwer API*. Należy zapamiętać *numer portu* serwera API, będzie potrzebny w aplikacji mobilnej lub do przekierowania na routerze. Skonfigurowany port powinien zostać otwarty na zaporze sieciowej.



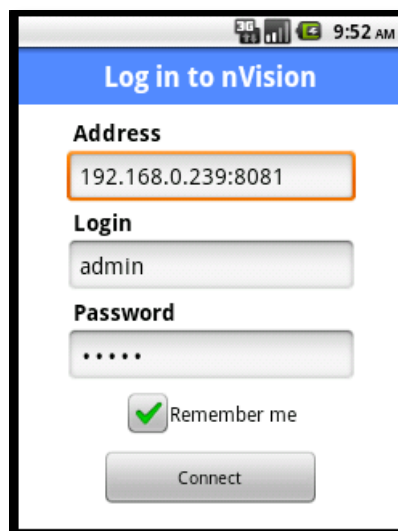
- 2) **Konto użytkownika** – na potrzeby autoryzacji aplikacji mobilnej niezbędne są dane logowania administratora systemu. Odpowiednie konto należy utworzyć w oknie *Użytkownicy* wybierając opcję *Dodaj*. Jeśli konta użytkowników zostały pobrane z usługi *Active Directory* to nie ma potrzeby tworzenia dodatkowego konta administratora.



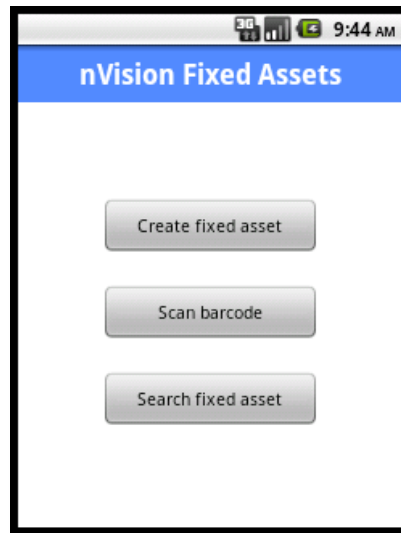
- 1) **Instalacja** – aktualnie aplikacji nie można jeszcze pobrać za pośrednictwem sklepu *Google Play*, dlatego plik instalacyjny użytkownik musi we własnym zakresie skopiować na urządzenie mobilne (np. za pośrednictwem poczty e-mail albo linku do strony www) i własnoręcznie zainstalować. Należy tutaj pamiętać, iż aby instalacja była możliwa konieczne jest włącznie w systemie opcji zezwalającej na instalację aplikacji z poza oficjalnego sklepu Google. Dostęp do rzonego ustawienia uzyskujemy poprzez dłuższe przytrzymanie przycisku *Menu*, następnie wybieramy *Settings, Applications* i zaznaczamy *Unknown sources*.



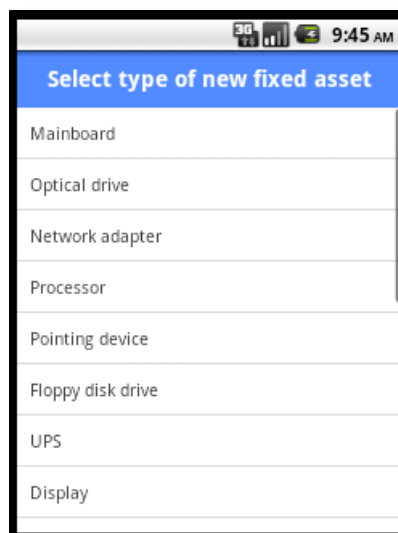
- 2) **Logowanie** – na ekranie logowania należy wprowadzić adres komputera, na którym pracuje konsola nVision, wraz z numerem portu serwera API. W przypadku pracy poza firmową siecią WiFi konieczne może być dokonanie odpowiedniego przekierowania portu na routerze dostępowym. Zaznaczenie opcji *Remember me* spowoduje, że wprowadzone hasło zostanie zapamiętane i przy następnym uruchomieniu aplikacji nastąpi automatycznie próba połączenia.



### 3) Opcje ekranu głównego



- a) **Create fixed asset** – opcja tworzenia nowego środka trwałego. Na starcie użytkownik określa typ środka trwałego.



Następnie pojawia się właściwe okno edycji środka trwałego. Przycisk *Save* zatwierdza wprowadzone zmiany.

Fixed asset

Name

Inventory number

Value

MAC address

- b) **Scan barcode** – skanowanie kodu kreskowego. Jeśli w bazie danych istnieje środek trwały z przypisanym kodem to zostanie wyświetlony. Jeśli nie, aplikacja proponuje utworzenie nowego z wprowadzonym kodem (jako *Inventory number*).
- c) **Search fixed asset** – wyszukiwanie środków trwałych wg nazwy, typu i (opcjonalnie) oddziału (*Department*). Nazwa (*Name*) musi zawierać przynajmniej 3 znaki.

Search fixed asset

Name

asus

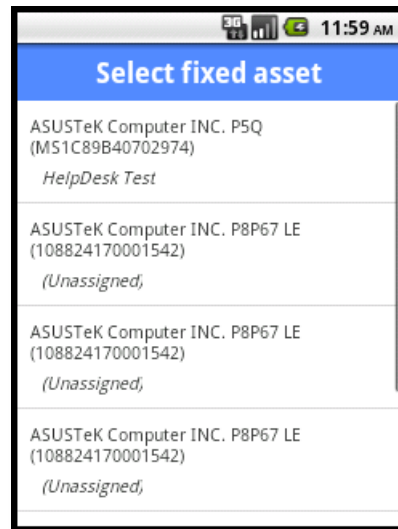
Fixed asset type

Mainboard

Department

Kraków

Jeśli znaleziono przynajmniej jeden pasujący środek trwały wyświetla się lista z wyborem.



Wybranie rekordu z listy otwiera środek trwały w trybie edycji. Wciśnięcie przycisku *Wstecz* skutkuje powrotem do listy znalezionych.