

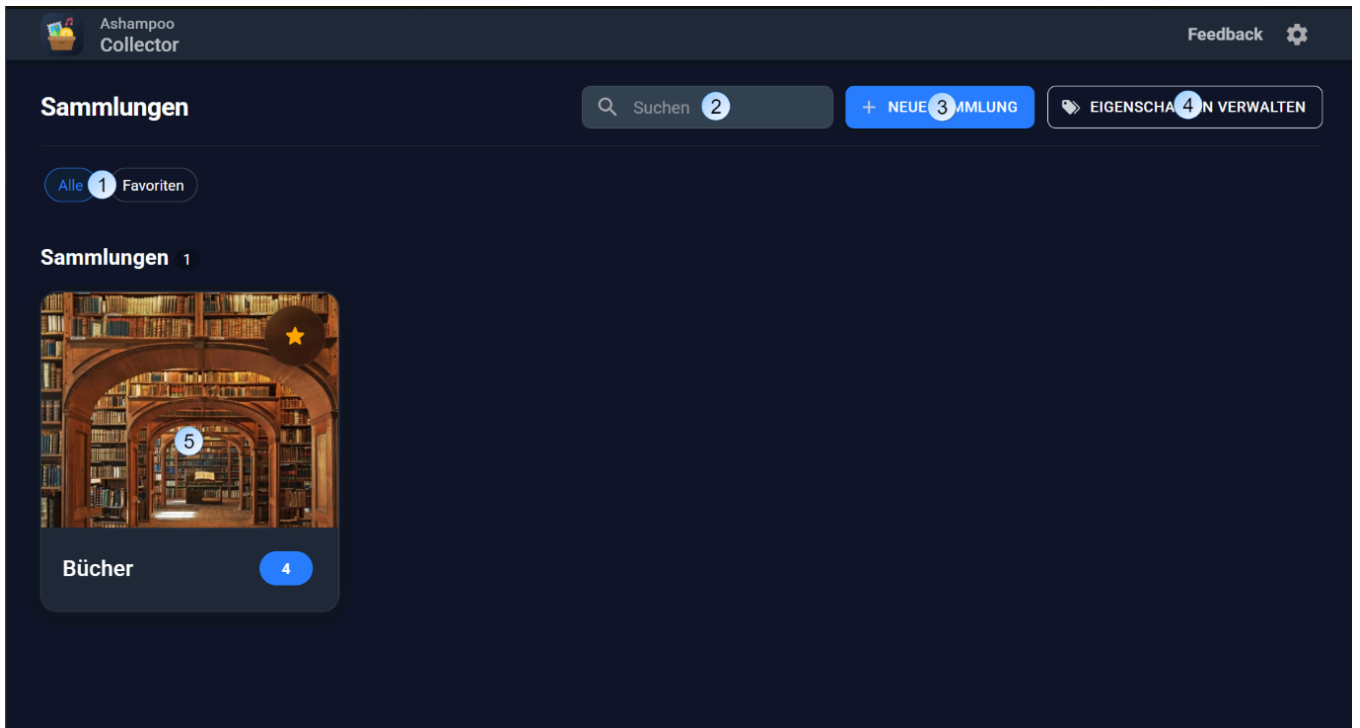


Handbuch

- [1 Sammlungsansicht](#)
- [2 Eigenschaftsansicht](#)
- [3 Eigenschaftserstellung](#)
- [4 Sammlungserstellung](#)
 - [4.1 Schritt 1 - Name festlegen](#)
 - [4.2 Schritt 2 - Cover auswählen](#)
 - [4.3 Schritt 3 - Sammlungseigenschaften](#)
 - [4.4 Schritt 4 - Übersicht](#)

- [5 Objekterstellung](#)
 - [5.1 Schritt 1 - Name](#)
 - [5.2 Schritt 2 - Cover](#)
 - [5.3 Schritt 3 - Eigenschaften](#)
 - [5.4 Schritt 4 - Übersicht](#)
- [6 Objektdetails](#)
- [7 Sammlungskonfiguration](#)
- [8 Sammlungseigenschaften verwalten](#)

1 Sammlungsansicht

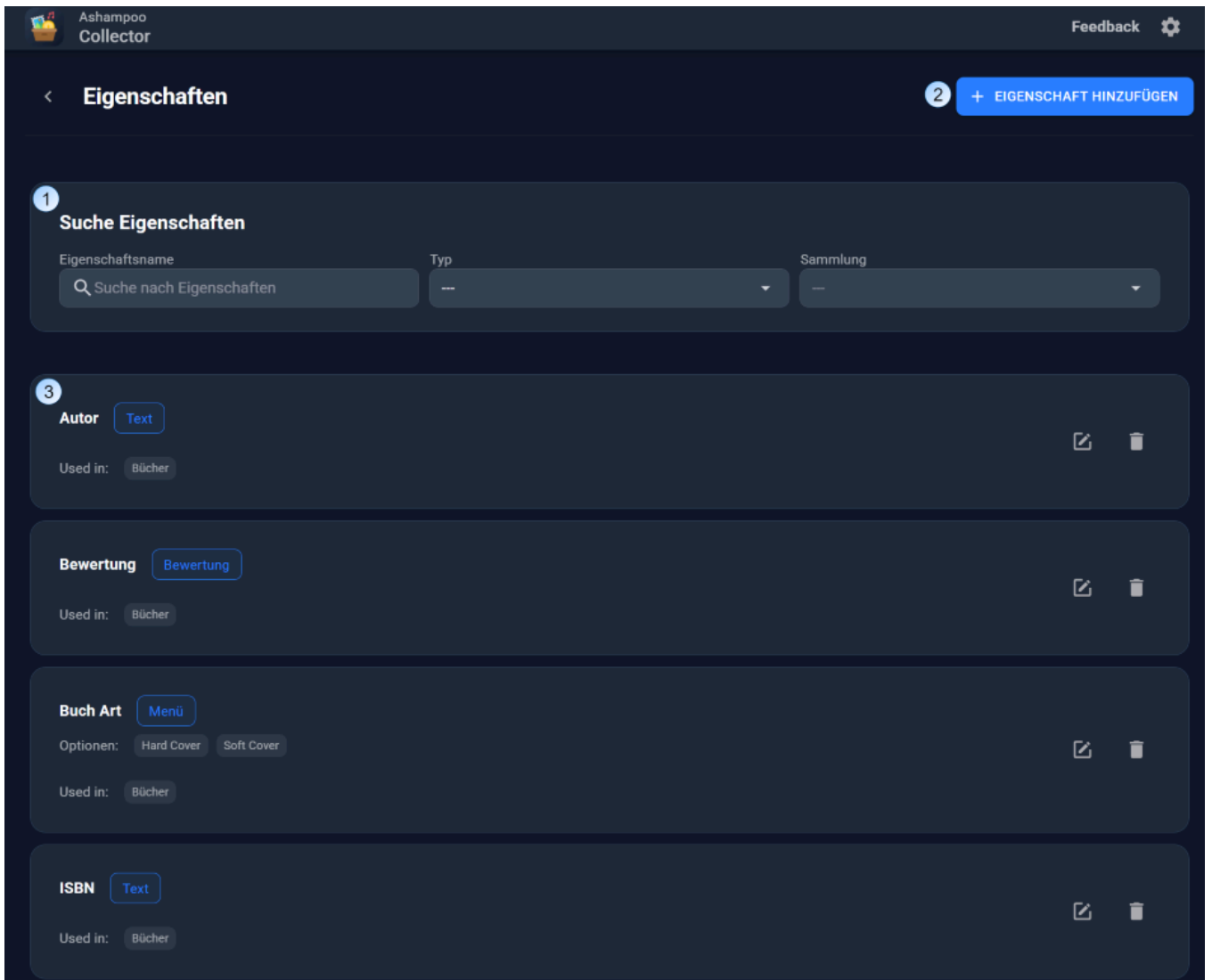


Nach dem Start von Ashampoo Collector öffnet sich automatisch die Sammlungsansicht. Sie bildet den zentralen Ausgangspunkt für die Verwaltung aller Sammlungen.

In dieser Ansicht stehen folgende Funktionen zur Verfügung:

1. **Filter** – Zeigt entweder alle Sammlungen oder nur die als Favorit markierten an.
2. **Suche** – Ermöglicht das schnelle Auffinden einer Sammlung über deren Namen.
3. **Neue Sammlung** – Erstellt eine neue Sammlung und fügt sie der Übersicht hinzu.
4. **Eigenschaften verwalten** – Öffnet die Verwaltung der verfügbaren Eigenschaften, die einzelnen Sammlungen zugeordnet werden können.
5. **Sammlungseintrag** – Zeigt eine Sammlung mit Cover, Name und Anzahl der enthaltenen Objekte.

2 Eigenschaftsansicht



Nach dem Klick auf **Eigenschaften verwalten** öffnet sich die **Eigenschaftsansicht**. Hier kannst du vorhandene **Eigenschaften** einsehen, bearbeiten oder neue hinzufügen.

Die Ansicht bietet folgende Funktionen:

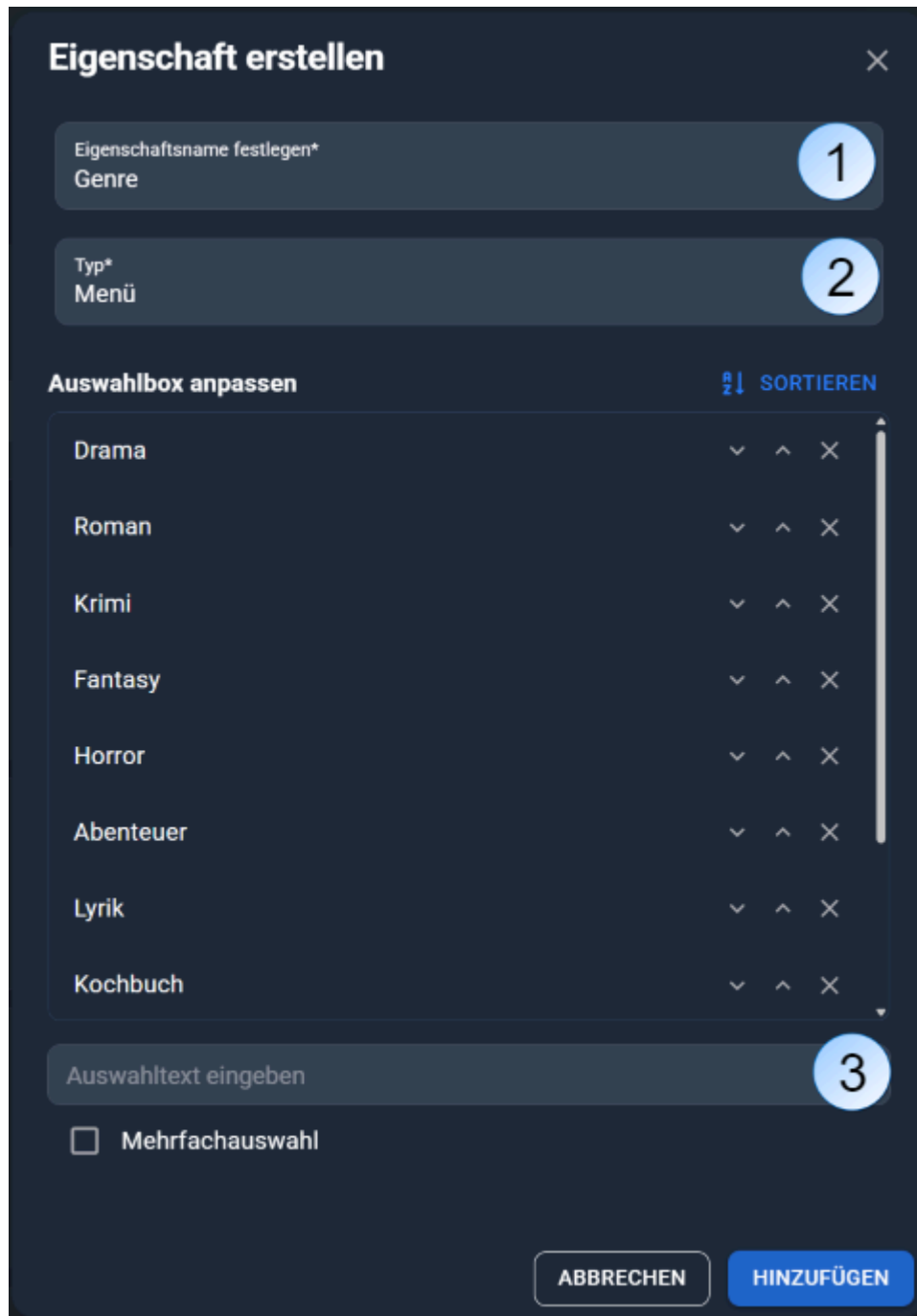
1. **Eigenschaftssuche** – Sucht und filtert **Eigenschaften** nach Name, Datentyp oder der **Sammlung**, in der sie verwendet werden.
2. **Eigenschaft hinzufügen** – Erstellt eine neue **Eigenschaft**, die anschließend in einer **Sammlung** verwendet werden kann.
3. **Eigenschaftseintrag** – Zeigt eine **Eigenschaft** mit Name, Datentyp, verfügbaren Optionen und den **Sammlungen**, in denen sie genutzt wird.

3 Eigenschaftserstellung

Nach dem Klick auf **Eigenschaft hinzufügen** öffnet sich die **Eigenschaftserstellung**. Hier kannst du eine neue **Eigenschaft** mit **Name**, **Typ**, **Symbol** und – abhängig vom Typ –

Optionen erstellen.

Die erstellte **Eigenschaft** kann später in einer **Sammlung** verwendet werden, z. B. um ein Genre bei einem Buch, eine Plattform bei einem Spiel oder eine Kategorie bei einem Film zu hinterlegen.



Eigenschaft erstellen ✕

Eigenschaftsname festlegen* 1
Genre

Typ* 2
Menü

Auswahlbox anpassen SORTIEREN

| | | | |
|-----------|---|---|---|
| Drama | ▼ | ▲ | ✕ |
| Roman | ▼ | ▲ | ✕ |
| Krimi | ▼ | ▲ | ✕ |
| Fantasy | ▼ | ▲ | ✕ |
| Horror | ▼ | ▲ | ✕ |
| Abenteuer | ▼ | ▲ | ✕ |
| Lyrik | ▼ | ▲ | ✕ |
| Kochbuch | ▼ | ▲ | ✕ |

Auswahltext eingeben 3

Mehrfachauswahl

ABBRECHEN HINZUFÜGEN

1. **Eigenschaftsname** – Der Name der Eigenschaft.

2. **Eigenschaftstyp** – Legt die Art der Eingabe fest. Folgende Typen stehen zur Verfügung:

- **Text** – Für freie Texteingaben, z. B. Beschreibungen oder Kommentare.

- **Nummer** – Für numerische Werte, z. B. Preis, Seitenanzahl oder Spielzeit.

- **Menü** – Für eine feste Auswahl, z. B. Genre, Status oder Kategorie.

- **Bewertung** – Für Bewertungen, z. B. Sterne oder Punkte.

- **Checkbox** – Für Zustände, z. B. „Verfügbar“ oder „Gelesen“.

- **Datum** – Für Datumsangaben, z. B. Veröffentlichungsdatum oder Ablaufdatum.

3. **Optionen** – Nur relevant bei Typ **Menü**. Hier legst du die auswählbaren Punkte fest, die später in der **Sammlung** genutzt werden können, und ob mehrere Punkte gleichzeitig ausgewählt werden dürfen.

4 Sammlungserstellung

Wenn du in der **Sammlungsansicht** auf **Neue Sammlung** klickst, öffnet sich die **Sammlungserstellung**.

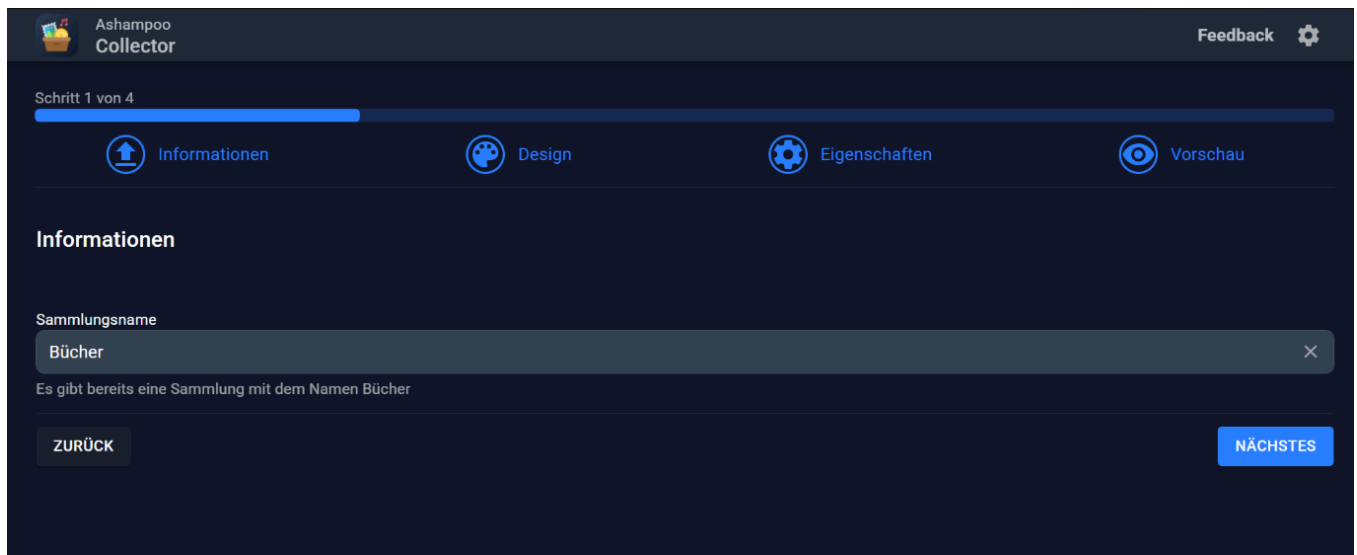
Hier kannst du eine neue **Sammlung** erstellen und konfigurieren.

4.1 Schritt 1 – Name festlegen

Gib zuerst den Namen deiner gewünschten **Sammlung** ein.

Existiert bereits eine **Sammlung** mit diesem Namen, erhältst du einen Hinweis.

Ist der Name eingegeben, klicke auf **Nächstes**, um zum nächsten Schritt zu gelangen.



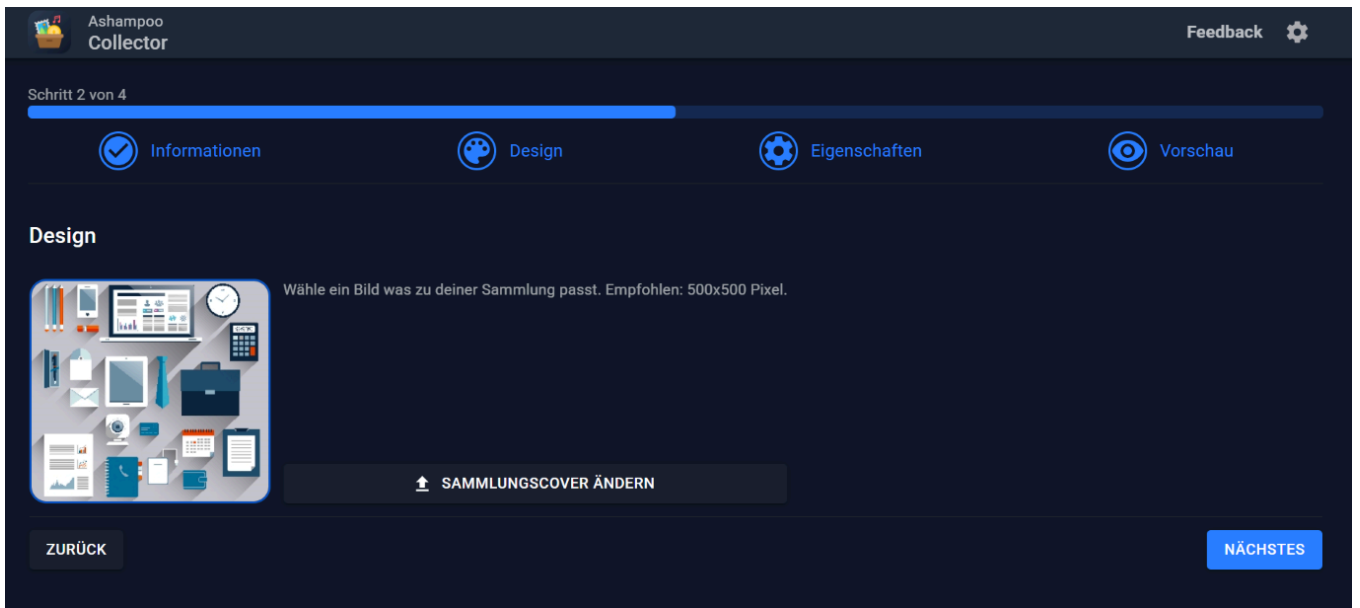
The screenshot shows the 'Ashampoo Collector' application interface. At the top left, the logo and name 'Ashampoo Collector' are visible. At the top right, there are 'Feedback' and a settings gear icon. Below the header, a progress bar indicates 'Schritt 1 von 4'. Four navigation icons are present: 'Informationen' (selected), 'Design', 'Eigenschaften', and 'Vorschau'. The main content area is titled 'Informationen' and contains a 'Sammlungsname' input field with the text 'Bücher'. Below the input field, a warning message reads 'Es gibt bereits eine Sammlung mit dem Namen Bücher'. At the bottom, there are two buttons: 'ZURÜCK' on the left and 'NÄCHSTES' on the right.

4.2 Schritt 2 – Cover auswählen

Als **Nächstes** kannst du deiner **Sammlung** ein Cover zuweisen.

Klicke dazu auf **Sammlungscovers ändern**.

Du kannst entweder ein vorgegebenes Cover auswählen oder über das „+“-Symbol ein eigenes Bild hochladen.

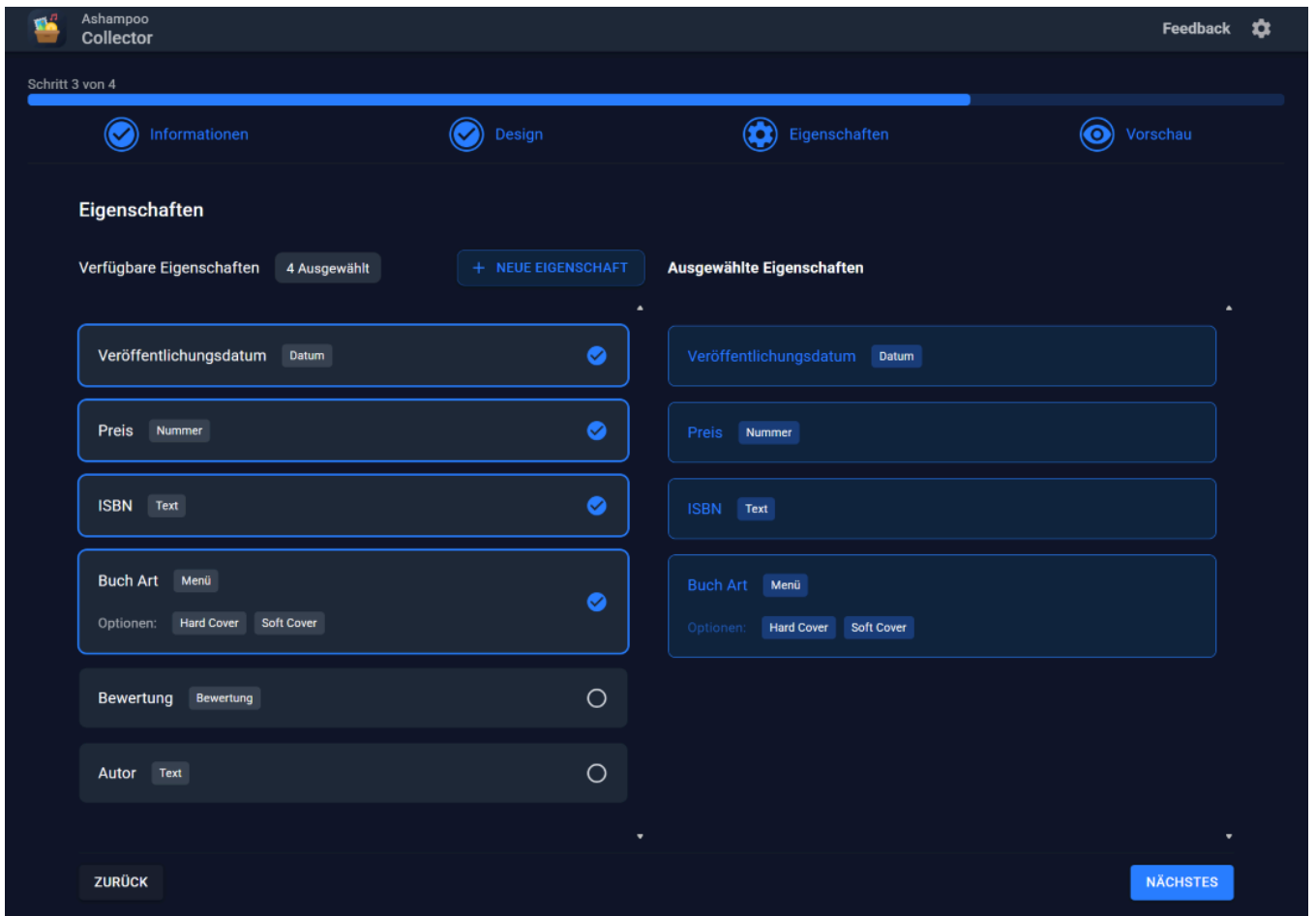


4.3 Schritt 3 – Sammlungseigenschaften

In diesem Schritt kannst du deiner **Sammlung** Eigenschaften zuweisen. Eigenschaften sind zusätzliche Informationen, die den Inhalt deiner **Sammlung** genauer beschreiben, z. B. Genre, Erscheinungsjahr oder Status.

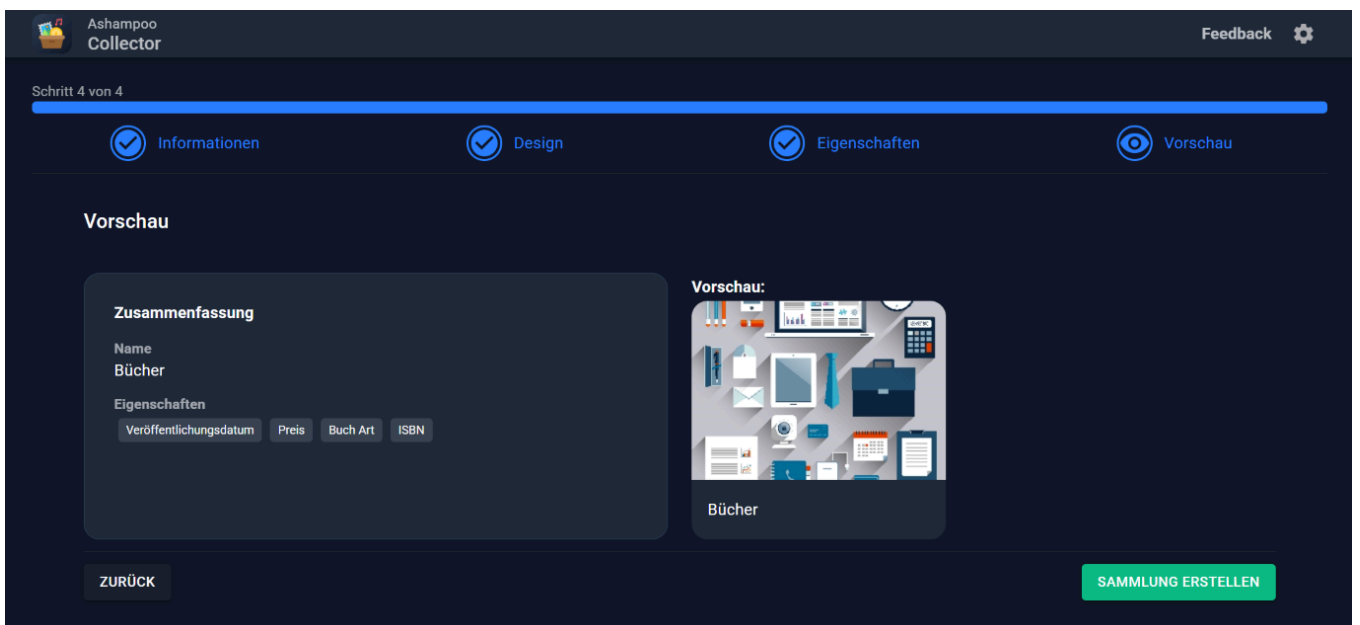
Klicke auf **Eigenschaften hinzufügen**, um neue **Eigenschaften** zu erstellen oder bestehende zuzuweisen.

In der linken Tabelle werden alle verfügbaren **Eigenschaften** angezeigt, in der rechten Tabelle siehst du die **Eigenschaften**, die deiner **Sammlung** zugewiesen sind.



4.4 Schritt 4 – Übersicht

Zum Abschluss wird eine Übersicht aller Informationen deiner **Sammlung** angezeigt. Wenn dir etwas nicht gefällt, kannst du jederzeit zurückgehen und Änderungen vornehmen, bevor du die **Sammlung** erstellst.

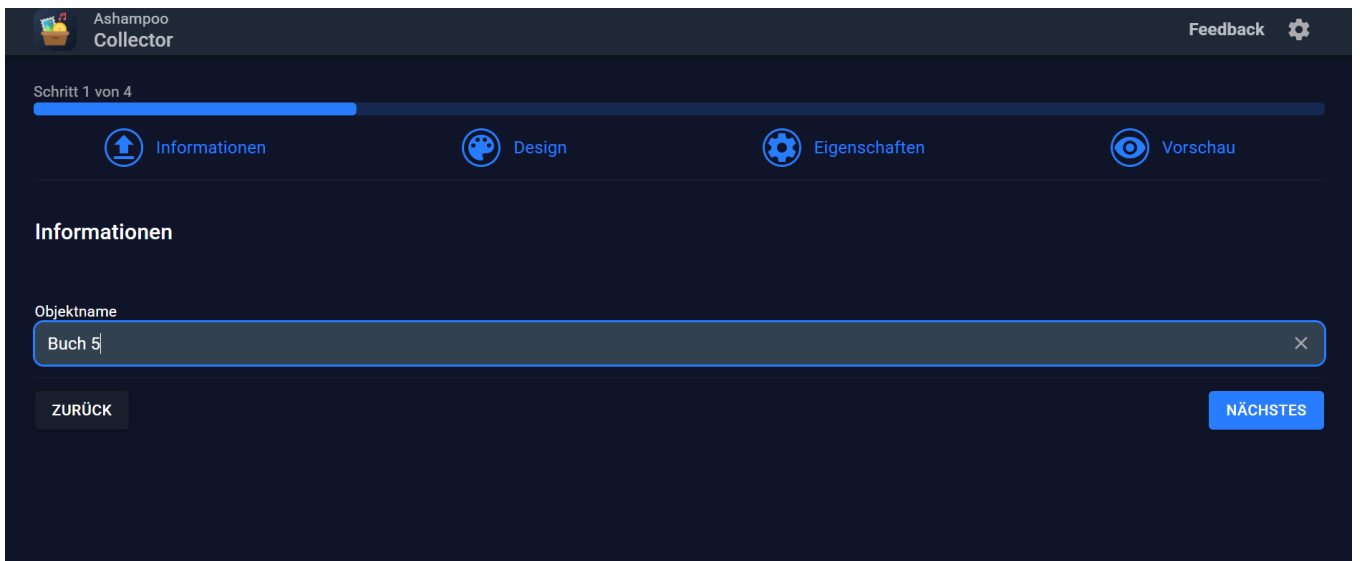


5 Objekterstellung

Wenn du in der Objektansicht auf **Neues Objekt** klickst, öffnet sich die **Objekterstellung**. Hier kannst du ein neues **Objekt** konfigurieren und mit Informationen versehen.

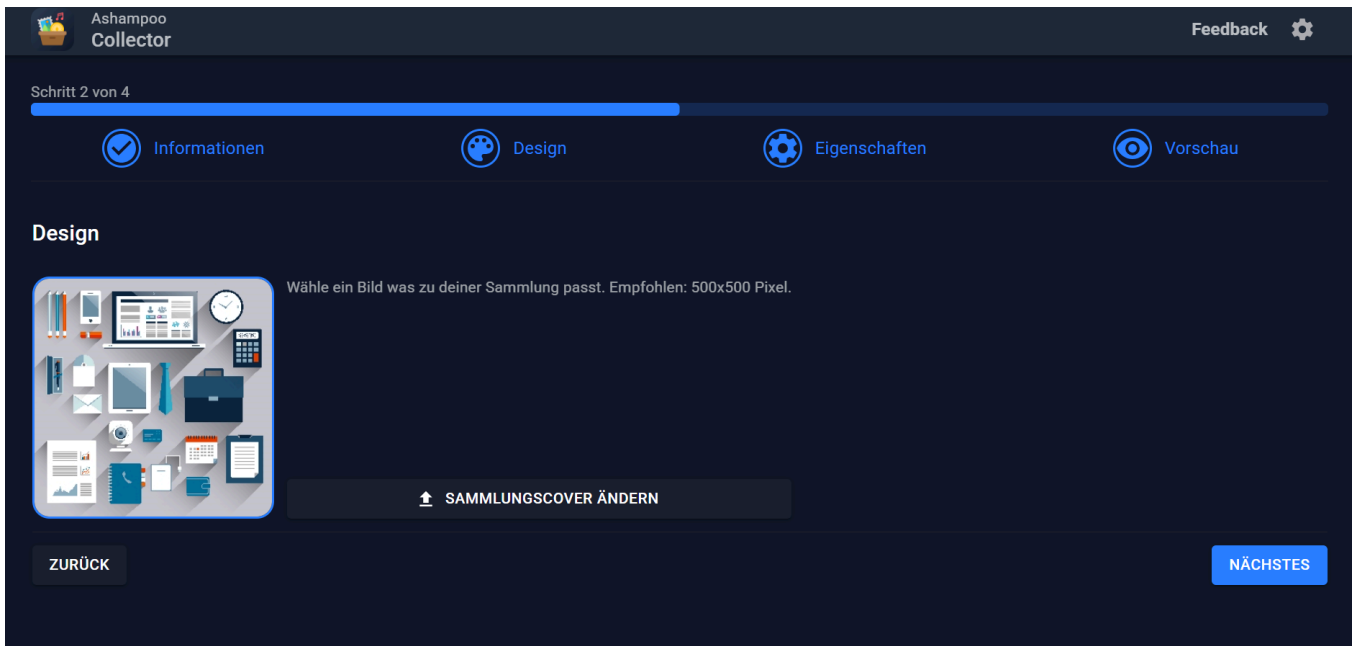
5.1 Schritt 1 – Name

Zuerst gibst du deinem **Objekt** einen Namen, z. B. „Buch 5“.



5.2 Schritt 2 – Cover

Nach einem Klick auf **Nächstes** gelangst du zur Coverauswahl. Hier kannst du deinem **Objekt** ein Cover zuweisen, das den Inhalt am besten widerspiegelt.



5.3 Schritt 3 – Eigenschaften

Nachdem Name und Cover festgelegt sind, gelangst du zur Eigenschaftsverwaltung. Hier kannst du die **Eigenschaften**, die du bei der **Sammlungserstellung** hinzugefügt hast, mit Informationen für das **Objekt** füllen.

Ashampoo Collector Feedback ⚙️

Schritt 3 von 4

Informationen Design Eigenschaften **Vorschau**

Eigenschaften

Verfügbare Eigenschaften

Bewertung Bewertung
★★★★☆

Buch Art Menü
Hard Cover

Veröffentlichungsdatum Datum
📅

ISBN Text
1134-1114-4445-1115

Autor Text
John K.

Preis Nummer
19,99 \$ \$

ZURÜCK NÄCHSTES

5.4 Schritt 4 – Übersicht

Abschließend wird eine Übersicht aller wichtigen Informationen deines **Objekts** angezeigt. Hier kannst du prüfen, ob alles korrekt ist, und bei Bedarf Änderungen vornehmen, bevor du das **Objekt** speicherst.

Ashampoo Collector Feedback ⚙️

Schritt 3 von 4

Informationen Design **Eigenschaften** Vorschau

Eigenschaften

Verfügbare Eigenschaften

Bewertung Bewertung
★★★★☆

Buch Art Menü
Hard Cover

Veröffentlichungsdatum Datum

ISBN Text
1134-1114-4445-1115

Autor Text
John K.

Preis Nummer
19,99 \$ \$

ZURÜCK NÄCHSTES


6 Objektdetails

Wenn du in der **Objektansicht** auf ein **Objekt** klickst, gelangst du zu den **Objektdetails**. Hier kannst du alle Informationen zu deinem **Objekt** einsehen und bearbeiten.

Um eine **Eigenschaft** zu ändern, fahre mit der Maus über die entsprechende Spalte in der Tabelle und klicke rechts auf das **Stift**-Symbol.

Ashampoo Collector Feedback ⚙️

< **Buch 5** 🗑️

Buch 5

Property's

| | | | |
|------------------------|-----------|---------------------|----|
| Preis | Nummer | 19,99 | \$ |
| ISBN | Text | 1134-1114-4445-1115 | |
| Autor | Text | John K. | |
| Veröffentlichungsdatum | Datum | 20.11.2025 | 📅 |
| Buch Art | Menü | Hard Cover | |
| Bewertung | Bewertung | ★★★★☆ | |

7 Sammlungskonfiguration

Wenn du in der **Objektansicht** oben rechts auf das **Schraubenschlüssel-Symbol** klickst und **Sammlung konfigurieren** auswählst, öffnet sich die **Sammlungskonfiguration**. Hier kannst du grundlegende Informationen der **Sammlung**, wie Name oder Cover, nachträglich ändern. Zudem zeigt die Übersicht eine kleine Statistik mit der Anzahl der **Objekte** und **Eigenschaften** in der **Sammlung**.

Sammlung bearbeiten

ABBRECHEN

 ÄNDERUNGEN SPEICHERN

Sammlungcover



Wähle ein Bild was zu deiner Sammlung passt. Empfohlen: 500x500 Pixel.

 SAMMLUNGSCOVER ÄNDERN

Informationen

Sammlungsname

Bücher 

Max 30 Zeichen

Statistiken

5

Objekte

6

Eigenschaften

8 Sammlungseigenschaften verwalten

Wenn du in einer **Sammlung** Eigenschaften entfernen oder hinzufügen möchtest, kannst du das in der **Eigenschaftsverwaltung** direkt innerhalb der Sammlung tun. Klicke dafür – wie auch bei der Sammlungskonfiguration – oben rechts auf das **Schraubenschlüssel-Symbol** und wähle anschließend **Eigenschaften verwalten**.

Ashampoo Collector Feedback

Eigenschaften verwalten Bücher 4 + EIGENSCHAFT HINZUFÜGEN

1 Suche Eigenschaften

Eigenschaftsname Typ

Suche nach Eigenschaften ---

Eigenschaften in deiner Sammlung

2 Preis Nummer

Benutzt in: Bücher

Buch Art Menü

Optionen: Hard Cover Soft Cover

Benutzt in: Bücher

Eigenschaften

3 Autor Text

ISBN Text

In dieser Ansicht stehen dir folgende Funktionen zur Verfügung:

1. **Suche Eigenschaften** – Hier kannst du gezielt nach **Eigenschaften** suchen oder sie nach verschiedenen Kriterien filtern.
2. **Eigenschaften in deiner Sammlung** – Zeigt alle **Eigenschaften**, die aktuell deiner **Sammlung** zugeordnet sind. Mit einem Klick auf das „X“ kannst du eine Eigenschaft wieder aus der Sammlung entfernen.
3. **Eigenschaften** – Listet alle **Eigenschaften** auf, die du generell erstellt hast. Mit einem Klick auf das „+“ kannst du diese schnell zu deiner **Sammlung** hinzufügen.
4. **Eigenschaft hinzufügen** – Falls du keine passende **Eigenschaft** findest, kannst du hier direkt eine neue erstellen.