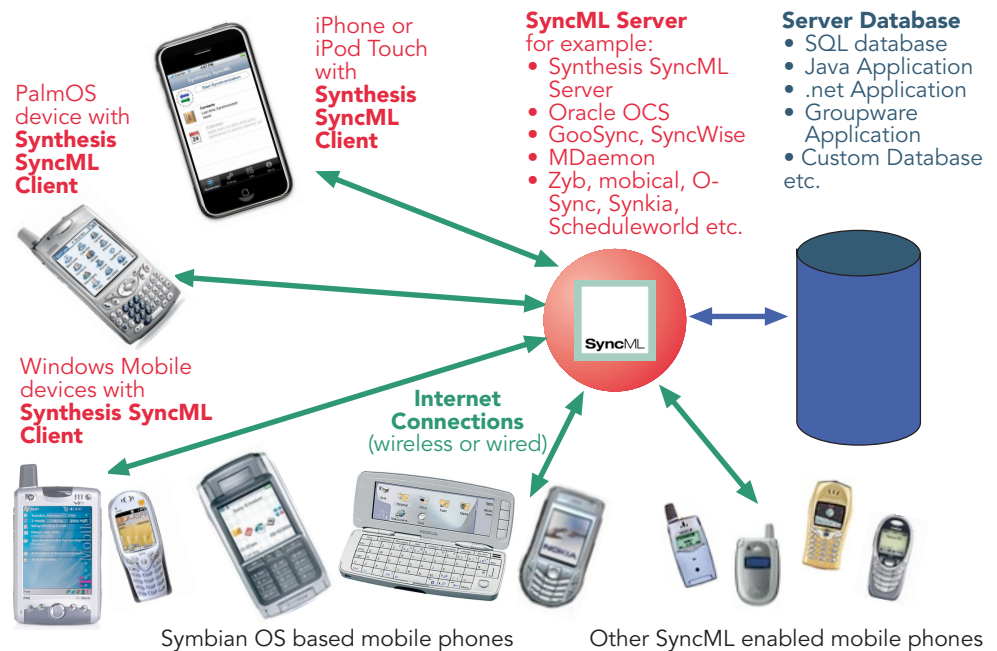


## Synthesis SyncML Client für Android

Mit den Synthesis SyncML Clients für Mobilgeräte können Sie Kontakte und Kalendereinträge, die Sie auf Ihren mobilen Geräten gespeichert haben, mit jedem beliebigen SyncML kompatiblen Server synchronisieren – über das drahtlose oder kabelbasierte Internet.

- SyncML durchbricht die Barrieren zwischen den mobilen Geräten verschiedener Hersteller.
- SyncML löst Ihr Mobilgerät auch von zusätzlicher Software, die auf einem bestimmten Mac oder PC installiert ist. Synchronisieren Sie Ihre Daten von wo aus Sie wollen – drahtlos!
- SyncML ermöglicht es allen Android-Geräten, iPhones, Palms, PocketPCs, Smartphones, Desktop-Computern und Mobiltelefonen, mit einem einzigen Server Daten zu synchronisieren.
- Daten, die Sie in Ihr Android Gerät eingeben, stehen auch auf einem zweiten Mobiltelefon zur Verfügung. Jede neue Telefonnummer, die Sie auf Ihrem Mobiltelefon speichern, wird auch auf Ihr Android Gerät, Ihren Computer usw. übertragen.



## Inhalt

1. Funktionen .....	2
2. Wie erhalte ich die SyncML Software? .....	3
3. Wie erhalte ich ein SyncML Server-Konto? .....	3
4. Voraussetzungen .....	4
5. Installation .....	4
6. Aktualisieren auf neuere Versionen.....	4
7. Einstieg.....	5
8. Konfiguration .....	6
<i>Datentyp-Einstellungen</i> .....	7
9. Synchronisieren.....	11
10. Log.....	12
11. Unterbruch / Wiederaufnahme (Suspend & Resume) .....	13
12. Lizenzierung.....	15
13. Troubleshooting.....	16
<i>Wie melde ich Probleme?</i> .....	22

## 1. Funktionen

Der SyncML Client für Android (1.5 oder höher) basiert auf der weitverbreiteten Synthesis SyncML Engine 3.x, welche SyncML Clients auf breiter Ebene unterstützt inklusive iPhone, PalmOS, Windows Mobile, Symbian, Linux, Mac OS X, Windows.

Der Gebrauch einer gemeinsamen Engine für all diese Geräte garantiert einen reibungsfreien Ablauf zwischen allen Plattformen und Diensten.

Die Synthesis SyncML Engine ist eine der fortschrittlichsten SyncML Anwendungen mit den folgenden Funktionen:

- Volle Unterstützung für den Standard SyncML DS / OMA DS Version 1.2, gleichzeitig wird volle Kompatibilität für SyncML DS 1.1 und 1.0 beibehalten.
- Volle Unterstützung für Unterbruch und Wiederaufnahme (suspend and resume). Dies ist eine der wichtigsten Neuerungen für SyncML DS Version 1.2. Falls der Synchronisationsvorgang unterbrochen wird – sei es bewusst durch den Anwender oder wegen Problemen mit der Netzwerkverbindung – wird der Vorgang automatisch dort wieder aufgenommen, wo er unterbrochen worden ist und nicht von Anfang an. Das erhöht die Anwenderfreundlichkeit wesentlich beim Arbeiten mit grossen Datenmengen oder grossen Datenstücken.
- Effiziente und schnelle Software
- Modulares Design – neue Datentypen können unkompliziert angefügt werden, sobald sie auf der entsprechenden Plattform erhältlich sind (wie z. B. der Kalender auf dem iPhone).

- Obwohl das Android Client Produkt neu ist, ist die Engine bereits seit vielen Jahren erprobt durch viele SyncML basierte Produkte und Dienste, was einen reibungslosen Gebrauch garantiert.

## 2. Wie erhalte ich die SyncML Software?




Der Synthesis SyncML Client für Android ist ausschliesslich als Download aus dem Internet erhältlich. Es gibt keine gedruckte Dokumentation dazu (aber wir stellen Ihnen dieses Dokument im pdf-Format zur Verfügung, so dass Sie es bei Bedarf ausdrucken können).

Bitte laden Sie die neuste Version von unserer Website unter [http://www.synthesis.ch/dl\\_client.php](http://www.synthesis.ch/dl_client.php) herunter. Weitere Angaben zum Download finden Sie unter „Installation“ weiter unten in dieser Anleitung. In Zukunft wird eine Version im „Android Market“ von Google erhältlich sein (sobald er für Händler in der Schweiz zugelassen ist).

## 3. Wie erhalte ich ein SyncML Server-Konto?

Um über SyncML synchronisieren zu können, brauchen Sie ein Konto bei einem SyncML konformen Server. Viele Internet-Kalender, on-line PIM Lösungen und mobile Web-Offices bieten SyncML an oder werden das bald tun. Bitte kontaktieren Sie Ihren Dienstanbieter und fragen Sie nach SyncML / OMA DS Unterstützung.

Für Unternehmungen gibt es die Möglichkeit, Groupware-Inhalte on-line zu verwalten mit SyncML. Ein paar Beispiele:

- Oracle Collaboration Suite (OCS) von Oracle (<http://www.oracle.com/collabsuite>) bietet SyncML Synchronisation als Standard-Dienstleistung an, einschliesslich E-Mail-Synchronisation in neueren Versionen. Synthesis SyncML Clients sind Oracles empfohlene Wahl, um OCS mit Windows Mobile oder PalmOS basierten Geräten zu synchronisieren. 
- Toffa (<http://www.toffa.com>) bietet ebenfalls Lösungen an, um GroupWise und Exchange für SyncML Clients zu ermöglichen. 
- Open-Xchange (<http://www.open-xchange.com>), eine open-source basierte Groupware-Lösung, unterstützt SyncML, um mobile Geräte zu integrieren. 



## 7. Einstieg

Um zu starten, klicken Sie auf das „Synthesis“ Icon im Applikationen-Ordner oder bewegen Sie das „Synthesis“ Icon auf die Startseite und starten Sie von dort. Die rechts abgebildete Bildschirmseite wird nach dem Start angezeigt:

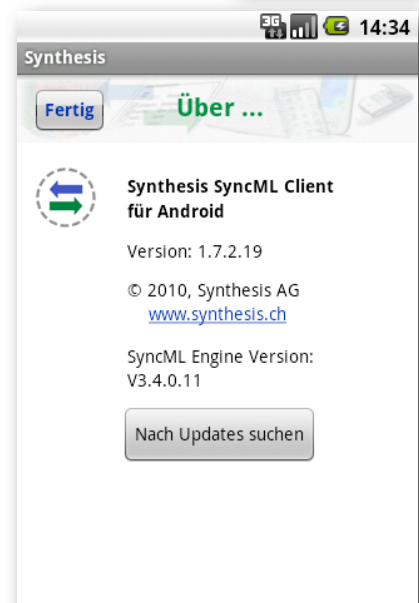
Benutzen Sie den Menu-Knopf, um zwischen den verschiedenen Bildschirmseiten zu wechseln. Nach dem Öffnen erscheint der „Sync“-Bildschirm. An dieser Stelle können Sie Ihre Synchronisation starten und deren Verlauf und Abschluss verfolgen.

Der „Settings“-Bildschirm dient dazu, den Client für einen spezifischen SyncML-Server oder eine entsprechende Dienstleistung zu konfigurieren. Der „Log“-Bildschirm zeigt eine kurze Zusammenfassung der Ergebnisse von früheren Synchronisationen.

Wenn Sie auf „Synchronisation starten“ drücken, erfolgt die Synchronisation, sobald alles bereit ist. Allerdings müssen Sie zuerst noch die Einstellungen für Ihren SyncML-Server machen – bitte lesen Sie dazu das nächste Kapitel.

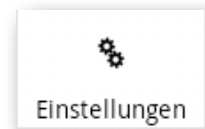
Auf dem „Über ...“-Bildschirm sehen Sie die Version dieser Applikation und die der SyncML-Engine.

Ebenso finden Sie an dieser Stelle einen Link zur Website von Synthesis. Von hier kann auch überprüft werden, ob Updates zur Verfügung stehen.



## 8. Konfiguration

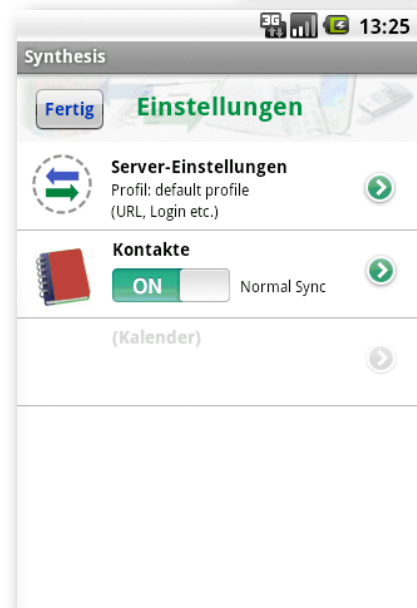
Wenn Sie auf das entsprechende Symbol drücken, gelangen Sie zum „Einstellungen“-Bildschirm.



Der „Einstellungen“-Bildschirm ist analog zur Hauptseite aufgebaut, aber er enthält einen EIN-und-AUS-Schalter für jeden unterstützten Datentyp. Der Schalter dient dazu, die Synchronisation des betreffenden Datentyps ein- oder auszuschalten. Um synchronisieren zu können, muss mindestens ein Schalter auf „EIN“ stehen.

Um die allgemeinen Einstellungen wie die SyncML-Server URL, Benutzer, Passwort usw. zu konfigurieren, drücken Sie den Knopf mit dem grünen Pfeil im „Server-Einstellungen“-Feld. Um Einstellungen zu konfigurieren, die sich nur auf einen Datentyp (Kontakte, Kalender) beziehen, drücken Sie auf den entsprechenden grünen Pfeil.

Benutzen Sie die EIN-und-AUS-Schalter für jeden einzelnen Datentyp, um sie für die Synchronisation auszuwählen.



### Server-Einstellungen

Auf dem „Einstellungen“-Bildschirm können Sie Details zum Gebrauch des SyncML-Server-Kontos einstellen:


- **SyncML Server URL:** Das ist die Internet-Adresse Ihres SyncML-Dienstes. Ihr SyncML-Dienstanbieter wird Ihnen mitteilen, was Sie hier eingeben müssen. Falls Sie einen eigenen SyncML-Server installiert haben (wie zum Beispiel den kostenlosen Synthesis Demo Server) können Sie dessen URL natürlich hier eingeben.



Sichere Verbindungen mit SSL/HTTPS werden unterstützt – benutzen Sie einfach `https://` anstelle von `http://` um die Server URL zu starten.



- **SSL-Fehler ignorieren** : Dieser Schalter ermöglicht es, mit SSL zu kommunizieren, auch wenn das Zertifikat des Servers nicht verifiziert werden kann oder abgelaufen ist.

 Diese Option ist **möglicherweise gefährlich**, Sie sollten sie nur anwenden, wenn Sie wirklich wissen, warum Sie dies tun müssen (z.B. wenn Sie einen eigenen Server benutzen mit selbst erstellten Zertifikaten). Andernfalls kann „SSL-Fehler ignorieren“ ein Sicherheits-Problem darstellen!

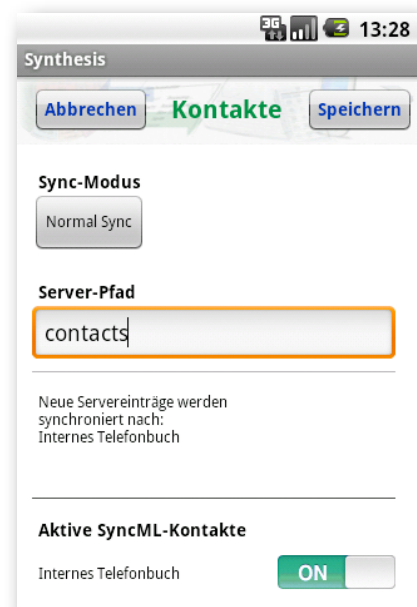
- **Benutzername und Passwort**: So melden Sie sich beim SyncML-Dienst an. Normalerweise sind Benutzername und Passwort identisch mit denjenigen, die Sie brauchen, wenn Sie sich via Internet beim Dienst anmelden.


## Datentyp-Einstellungen


Um detaillierte Einstellungen für jede Art der zu synchronisierenden Daten zu ändern, drücken Sie auf den grünen Pfeil auf dem „Einstellungen“-Bildschirm für den entsprechenden Datentyp.

Für alle Datentypen sind die folgenden Einstellungen möglich:

- **Server-Pfad**: So wird die Datenbasis auf der Seite des Servers genannt. Der Synthesis SyncML Client weist Grundeinstellungen auf („contacts“, „events“, ...), die auf SyncML-Servern weit verbreitet sind. Sie müssen diese in den meisten Fällen nicht ändern.



 Es gibt einige Server, die hier andere Namen brauchen – schauen Sie bitte unter Einstellungen bei Ihrem SyncML-Provider nach. Z.B. OCS braucht „./contacts“, „./calendar/events“ und „./calendar/tasks“

 Einige Server (z.B. diejenigen, die auf unserer Server-Engine basieren) akzeptieren auch extra Optionen zusätzlich zum Server DB Namen. **Beachten Sie bitte, dass solche Optionen vom Servertyp abhängen, prüfen Sie in der Anleitung Ihres SyncML-Dienst-Anbieters, ob solche Optionen möglich sind.** Falls Sie nun zB beim Synchronisieren von Kalendereinträgen Probleme haben, schalten Sie die Extra-Optionen aus und versuchen Sie es erneut.

- **SyncML-Modus:** Hier wird festgelegt, wie die Daten synchronisiert werden:

- **Normal Sync:** Normale Zweiweg-Synchronisation. Alle Änderungen auf dem Gerät werden zum Server gesendet, alle Änderungen auf dem Server werden auf das Gerät gesendet. Dies ist der Standardmodus der Synchronisation.



Für die erstmalige Synchronisation mit einem Server und für die Weiterführung nach aufgetretenen Fehlern (wie z.B. Datenverlust auf dem Client oder dem Server, vorzeitig abgebrochene Synchronisation usw.) kann ein „Slow Sync“ (siehe unten) nötig sein. Dieser wird automatisch ausgeführt, auch wenn der Schalter auf „Normal“ eingestellt ist.

- **Slow Sync:** Spezielle Zweiweg-Synchronisation für die erstmalige Synchronisation mit einem Server und für die Weiterführung nach aufgetretenen Fehlern. Ein „Slow Sync“ wird langsam genannt, weil alle Daten vom Gerät zum Server gesendet werden, was einige Zeit in Anspruch nehmen kann. Der Server macht ein Inventar aller auf dem Gerät gespeicherten Daten, so dass in den folgenden Synchronisationen „Normal Sync“ angewendet werden kann (nur Änderungen werden weitergeleitet, was natürlich viel weniger Zeit braucht).



Dieser Modus wird normalerweise automatisch von der Software angewendet wenn nötig. Ganz selten ist es notwendig, „Slow Sync“ manuell zu wählen.

- **Gerät aufdatieren:** Das funktioniert wie „Normal Sync“, aber nur das Gerät wird mit Änderungen vom Server aufdatiert – die Daten auf dem Server werden NICHT geändert.



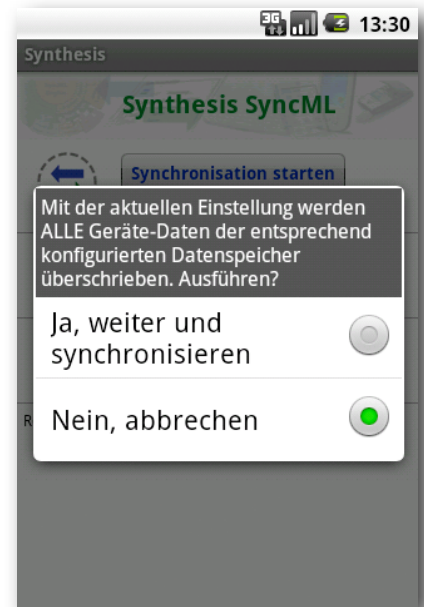
Wenn Sie diesen Modus wählen, wollen Sie eine Kopie der Server-Daten auf Ihrem Gerät haben. Das bedeutet, wenn Sie eine „Gerät aufdatieren“-Synchronisation zum ersten Mal ausführen, **werden alle Ihre Extradaten auf Ihrem Gerät, die nicht in Ihrem Serverkonto gespeichert sind, gelöscht!**



- **Gerät neu laden:** Dies ist eine spezielle „slow“ Synchronisation: Zuerst werden **alle Daten auf dem Gerät gelöscht**, dann werden alle Daten vom Server aufs Gerät kopiert.

⚠ Das ist ein guter Modus, um ein Gerät, auf dem versehentlich Daten angepasst oder gelöscht worden sind, in den ursprünglichen Zustand zu versetzen.

⚠ Da diese Aktion bedeutet, dass alle Daten verloren gehen, die nicht auf dem Server gespeichert sind, erscheint eine Warnung, sobald Sie in diesem Modus synchronisieren.



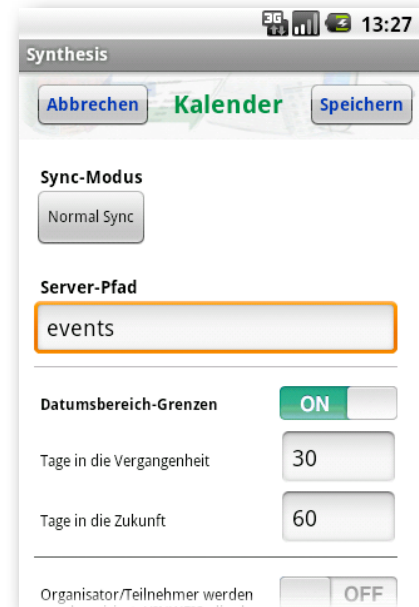
- **Server aufdatieren:** Das funktioniert wie „Normal Sync“, aber nur Änderungen, die auf dem Gerät gemacht worden sind, werden an den Server gesendet. Die Daten auf dem Gerät werden NICHT geändert. Beachten Sie, dass dieser Modus nicht auf allen SyncML Servern funktioniert (der Server muss „Einweg-Sync vom Gerät“ unterstützen)
  - ⚠ Wenn Sie diesen Modus wählen, wollen Sie eine exakte Kopie Ihrer Gerätedaten auf Ihrem Serverkonto erstellen. Das bedeutet, wenn Sie eine „Server aufdatieren“-Synchronisation zum ersten Mal ausführen, **werden alle Ihre Extradaten in Ihrem Serverkonto, die nicht auf Ihrem Gerät gespeichert sind, gelöscht!**
- **Server neu laden:** Das ist das Gegenteil von „Gerät neu laden“ und funktioniert als spezieller „Slow Sync“ wie folgt: Zuerst werden alle Daten auf dem Server gelöscht, dann werden alle Daten vom Gerät auf den Server kopiert. Beachten Sie, dass dieser Modus nicht auf allen SyncML Servern funktioniert (der Server muss den „refresh from client mode“ unterstützen)

Spezielle Optionen für den Kalender

- **Datumsbereich-Grenzen:** Für Kalendereinträge, die synchronisiert werden, können Sie den Datumsbereich eingrenzen. Falls dieser Modus aktiviert ist, werden nur Kalendereinträge synchronisiert, deren Bereich zwischen „Tage in die Vergangenheit“ und „Tage in die Zukunft“ liegt.



Beachten Sie, dass dies nicht auf allen SyncML-Servern funktioniert. Falls Probleme auftreten sollten beim Synchronisieren von Kalendereinträgen, schalten Sie einfach diese Funktion aus.




- **Organisator und Teilnehmer:** Der Google-Kalender versendet E-Mails an alle Organisatoren und Teilnehmer von kürzlich synchronisierten Kalendereinträgen. Dies kann eine Riesenmenge von Mails nach der ersten Synchronisation verursachen. In den meisten Fällen ist dies unerwünscht. Deshalb werden „Organisator und Teilnehmer“-Informationen in der Standardeinstellung nicht synchronisiert.
- **Ganztages-Termine:** Zurzeit gibt es einen gravierenden Fehler im Android-Kalender, der schuld daran ist, dass alle Kalendereinträge auf den Tag zuvor ausgedehnt werden (in allen Zeitzonen östlich von UTC). Dies ist kein Fehler von Synthesis SyncML Client für Android, aber durch das Abschalten der Funktion kann eine irritierende Ausdehnung von Ganztages-Terminen verhindert werden. Die Grundeinstellung speichert Ganztages-Termine als solche.


## 9. Synchronisieren

Wenn die Konfiguration erfolgt ist, gehen Sie zum Synchronisations-Bildschirm und drücken Sie den „Synchronisation starten“-Knopf. Dies startet eine Synchronisation mit dem SyncML-Server entsprechend den Einstellungen:




- Das Gerät öffnet eine Verbindung, um mit dem SyncML-Server zu kommunizieren. Es verwendet die für das ganze Gerät gemachten Einstellungen (WiFi, EDGE oder 3G).

 Falls Sie die Meldung „Verbindungsfehler“ erhalten, bedeutet dies, dass das Gerät keine Verbindung zum Server herstellen kann. Bitte kontrollieren Sie, dass Sie eine aktive Netzwerkverbindung haben (WiFi hotspot oder mobile Netzwerk-Abdeckung).

 Falls Sie die Meldung „Keine SyncML-Antwort“ erhalten, bedeutet dies, dass das Gerät eine Verbindung zu einem Server herstellen kann, aber dass der Server kein SyncML-Server zu sein scheint. Dies passiert meistens, wenn Ihre SyncML-Server URL nicht korrekt wiedergegeben ist in den Einstellungen – bitte kontrollieren Sie auf allfällige Tippfehler und vergewissern Sie sich beim Provider des SyncML-Servers, dass Sie die korrekte URL benutzen. Bei den meisten Diensten ist **die SyncML URL nicht dieselbe wie die URL, die Sie in einem Web Browser benutzen können**, um Zugang zum Server zu erhalten.

- Daten werden synchronisiert. Der Hauptbildschirm zeigt, wie viele Daten schon gesendet und empfangen worden sind.

 Für jeden Datentyp beginnt die Synchronisation mit einer „lesen“- und „überprüfen“-Phase. Dies ist erforderlich, um alles, was seit der letzten Synchronisation geändert, hinzugefügt oder gelöscht worden ist, zu erkennen und läuft über alle Einträge in Ihrer Datenbank. Beachten Sie bitte, dass während der „lesen“- und „überprüfen“-Phase keine Daten an den Server gesendet werden. Auch wenn die „überprüfen“-Phase lange dauert – „lesen“ und „überprüfen“ bedingt weder eine Internetverbindung noch verursacht es Kosten.





- Am Schluss sollte auf dem Bildschirm „Erfolgreich beendet“ erscheinen und „Letzte Synchronisation“ zeigt das aktuelle Datum und die Zeit.
- Nach einer abgeschlossenen (oder abgebrochenen) Synchronisation können Sie die Statistik auf dem „Log“-Bildschirm anschauen. Dort finden Sie die letzten 30 Einträge, die neusten zuoberst. Mit dem „Löschen“-Knopf können Sie alle Einträge löschen.

## 10. Log

Der Log-Bildschirm zeigt einen separaten Eintrag für jeden synchronisierten Datentyp. Wenn Sie eine Synchronisation für „Kontakte“ und „Kalender“ durchführen, erhalten Sie zwei neue Einträge im Logfile.



 Die angezeigte Anzahl Bytes ist nur eine Nettoszahl (Ihre Daten) – aber die Gesamtmenge der über das Netzwerk gesendeten Bytes ist immer höher, dies wird verursacht durch das SyncML-Protokoll (etwa 8 kBytes zusätzlich gesendet und empfangen in einer durchschnittlichen Synchronisation).

 „Zurückgewiesen“ zählt die Anzahl der wegen eines Fehlers zurückgewiesenen Versuche, Daten an den Server zu senden oder Daten durch den Client zu empfangen. Normalerweise sollte die Anzahl null sein. Es kann vorkommen, dass ein Server nicht in der Lage ist, gewisse Daten zu speichern wegen bestimmter Bestandteile, wie z.B. grossen Notizen oder Fotos, und deshalb die Daten zurückweist. Der Client wird versuchen, in der nächsten Synchronisation die Daten erneut zu senden.



## Analyse von Debug-Logfiles

Es gibt noch einen zusätzlichen Typ von Logs: Die technischen SyncML-Logfiles, die sehr nützlich sein können bei der Diagnose von Fehlern. Wenn Sie eine Synchronisation durchführen und den „Nächsten Sync loggen“-Schalter dabei auf EIN stellen, wird die Synthesis SyncML Engine ausführlichere Logfiles erstellen während der Synchronisation und anbieten, diese an den Webserver der Synthesis AG zu senden.

Sie können auch einen Android HTML Betrachter benutzen, um das Logfile zu prüfen: Wählen Sie einfach „Für später behalten“ anstelle von „Ja, Logs übermitteln“. Auf diese Weise wird das Logfile (im HTML-Format) auf das Download-Verzeichnis der SD-Karte kopiert. Es gibt mehrere Android-Applikationen, um das Logfile dort abzuholen und anzuzeigen oder es zur Ansicht als E-Mail Attachment auf den Desktop Ihres Computers zu senden.

## 11. Unterbruch / Wiederaufnahme (Suspend & Resume)

Eine Synchronisation kann auf zwei Arten unterbrochen werden, entweder manuell oder durch äussere Einwirkungen, z.B. wenn die Netzwerkverbindung abbricht. In SyncML Versionen vor 1.2 führte dies dazu, dass die Synchronisation vorzeitig **abgebrochen** wurde und eine nachfolgende Synchronisation **ganz von Anfang an wiederholt** werden musste. Manchmal war sogar ein „Slow Sync“ nötig, damit sich das System erholte. Bei grossen Datenmengen war dies sehr mühsam.

Glücklicherweise hat SyncML OMA DS 1.2 nun eine Lösung dafür bereit unter dem Namen „**suspend and resume**“. Das bedeutet, dass eine unterbrochene Synchronisation beim nächsten Versuch ganz einfach dort aufgenommen wird, wo sie unterbrochen worden ist.

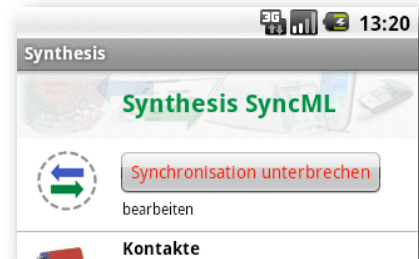
Falls Ihre Synchronisation aus irgendwelchen Gründen immer unterbrochen wird, können Sie einfach weiterfahren, indem Sie den Sync-Knopf erneut drücken.



„Suspend and Resume“ ist voll unterstützt in den Synthesis SyncML Clients 3.X. Aber sie **funktioniert nur mit Servern, die die SyncML OMA DS Version 1.2 unterstützen und das Wiederaufnahme-Feature implementiert haben**. Der Synthesis SyncML Server 3.0 zum Beispiel unterstützt „suspend and resume“ ganz (aber die ältere Version 2.1 nicht).



Um eine Synchronisation manuell zu unterbrechen (z.B. weil Sie die drahtlose Netzwerkverbindung mit einem iPod touch verlassen müssen, während er mitten in einer Synchronisation ist), drücken Sie den „Synchronisation unterbrechen“-Knopf **einmal**. Dies führt zu einem „weichen“ Unterbruch – der Client meldet dem Server, er wolle unterbrechen und **wartet auf dessen Zustimmung**. Dies nimmt einige Zeit in Anspruch, bis die Synchronisation gestoppt wird. Während dieser Zeit erscheint der Text „Synchronisation abbrechen“. Wenn Sie nun den Knopf ein **zweites Mal** drücken, führt dies zu einem „harten“ Unterbruch – der Client stoppt die Synchronisation **sofort** (aber da einige Daten gespeichert werden müssen für die Wiederaufnahme, kann dies durchaus einige Sekunden dauern). Ganz ähnlich verhält es sich, wenn plötzlich die Netzwerkverbindung zum Server unterbrochen wird oder wenn die SyncML Applikation durch das Drücken der „Back“-Taste beendet wird. Auch in diesem Fall kann SyncML 1.2 den Arbeitsablauf später wiederaufnehmen. Aber wenn Sie „harte“ Unterbrüche vermeiden können, „weiche“ Unterbrüche sind die bessere Wahl um eine Synchronisation manuell zu unterbrechen.

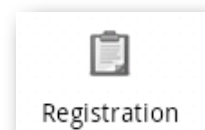


Wenn Sie ausdrücklich verhindern wollen, dass eine nachfolgende Synchronisation eine unterbrochene oder abgebrochene Synchronisation wiederaufnimmt, ändern Sie den „Synchronisations-Modus“ in den Einstellungen zu etwas anderem. Dies entfernt alle Informationen bez. unterbrochenen Synchronisationen und garantiert, dass die nächste Synchronisation von Anfang an durchgeführt wird.

## 12. Lizenzierung

Lizenzen für den Synthesis SyncML Client für Android können via Synthesis Website (bei kagi.com) oder durch Ihren Synthesis-Wiederverkäufer erworben werden.

Informationen über die Lizenz finden Sie auf dem Registrations-Bildschirm.



Lizenztext und Code müssen folgendermassen eingegeben werden:  
Der Lizenztext enthält üblicherweise den Namen des Benutzers, der Benutzerin und seine resp. ihre E-Mail-Adresse.

Der Benutzername (ohne E-Mail-Adresse) erscheint auf dem Synchronisationsbildschirm als Lizenz-Information.

Vor dem Kauf der Lizenz können Sie im Registrations-Menu eine **kostenlose** temporäre Lizenz mit voller Funktionalität für **30 Tage** beantragen. Sie brauchen hierfür eine Internetverbindung zum Synthesis Web Server

A screenshot of the Synthesis application's registration screen. The screen has a title bar with "Synthesis" and a status bar with "13:15". Below the title bar are three buttons: "Abbrechen", "Registration" (highlighted in green), and "Speichern". The main content area has two input fields. The first is labeled "Name und Email-Adresse:" and contains the text "Demo License August 2010". The second is labeled "Registrations-Code:" and is empty. The screen is framed by a white border with a slight shadow.

## 13. Troubleshooting



Dieser Abschnitt enthält Informationen betreffend Problemen, die beim Synchronisieren mit SyncML auftreten können. Bei speziellen Problemen, wie z.B. Kompatibilität mit bestimmten Umgebungen usw., konsultieren Sie bitte zuerst unsere „Frequently Asked Questions“-Seite auf unserer Website: <http://www.synthesis.ch/faq.php>



Grundsätzlich sollte das Synchronisieren problemlos möglich sein, falls Ihre Internetverbindung stabil ist. Starten Sie immer dann eine Synchronisation, wenn Sie Ihre Daten aktualisieren wollen.

Es können aber einige Probleme auftauchen, die in erster Linie durch unterbrochene Synchronisations-Abläufe verursacht werden.

- **Synchronisations-Abbrüche mit Fehlercode:** Details dazu finden Sie im Fehlercode-Verzeichnis im nächsten Kapitel.
- **Irritierendes Verhalten im Allgemeinen:** Wenn Sie das Gefühl haben, dass Ihre Daten nicht wie gewünscht synchronisiert werden, ist es ratsam, einen neuen Start zu machen. SyncML ist eine Methode, bei der Abläufe, die sich in durchgeführten Synchronisationen ereigneten, zukünftige Synchronisationen beeinflussen. Eigentlich ist das - unter normalen Umständen - von Vorteil, es spart viel Zeit, aber manchmal kann diese Abhängigkeit von durchgeführten Aktionen alte Probleme hervorholen. Um einen neuen Anfangspunkt zu setzen, vergewissern Sie sich, dass Sie alle neueren Daten auf dem Server gespeichert haben, und dann setzen Sie den Synchronisationsmodus auf „Gerät neu laden“. Dies verhindert jegliche Übernahme von alten Synchronisationsproblemen.
- **Synchronisationen dauern immer sehr lange:** Höchst wahrscheinlich wurde die letzte Synchronisation nicht erfolgreich abgeschlossen und so wird nun ein „slow sync“ durchgeführt. Wenn dies immer wieder passiert, deutet es auf eine sehr schlechte Qualität der Internetverbindung hin oder auf ein Kompatibilitätsproblem mit dem benutzten Server.

Achtung: Wenn Sie das Problem dem SyncML-Dienstleister melden müssen, geben Sie bitte in Ihrem Bericht das Datum und die exakte Zeit der misslungenen Synchronisationsversuche an, den Benutzernamen und ebenso die Fehlermeldung, die am Ende der Synchronisation angezeigt wird. Ohne diese Informationen ist es für den Dienstleister schwierig, das Problem zu orten.

- **Duplikate:** In einigen Fällen werden Sie bemerken, dass einige Ihrer Daten dupliziert werden. Falls dies nur mit wenigen „Kontakten“ passiert, ist dies völlig normal, es zeigt an, dass eine Aufzeichnung parallel auf Ihrem Gerät und auf dem Server angepasst worden ist. Um keine der beiden Anpassungen zu verlieren, hat der Server beide Versionen gespeichert. Nun können Sie auswählen, welche Version die „richtige“ ist. Löschen Sie einfach die Version, die veraltet ist auf dem Gerät oder dem Server.  
Falls Sie immer wieder Duplikate erhalten ohne etwas angepasst zu haben, deutet dies darauf hin, dass ein Kompatibilitätsproblem mit dem benutzten Server besteht.  
Bitte beachten Sie: Falls Sie eine Synchronisation nicht erfolgreich abschliessen können, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass Sie Duplikate erhalten wegen möglicher Probleme in der früheren Synchronisation.
- **Fehlende Datenfelder:** Wenn Sie das Gefühl haben, dass nicht alle Daten auf den Server übertragen werden oder umgekehrt, ist es wichtig zu wissen, dass nicht alle Server-Datenfelder mit Daten aufdatiert werden, die Sie auf Ihrem mobilen Gerät haben – bitte beachten Sie, dass dies völlig normal sein kann. Warum? Anders als urheberrechtlich geschützte Synchronisationstechnologien wie iTunes oder MobileMe ist SyncML ein offener Standard, der eine Synchronisation zwischen irgendeinem konformen Gerät mit irgendeinem konformen Server zulässt. Aber nicht alle Server und nicht alle Geräte unterstützen das gleiche Set von Datenfeldern. Ein einfaches Handy unterstützt wahrscheinlich nur Telefonnummern, aber keine Adressen. Oder einige Geräte beschränken sich auf eine Adresse pro Kontakt, während andere zwischen Arbeits- und Privatadresse unterscheiden. Auf den ersten Blick mag das verwirren, aber ein richtig eingestellter Server wird in der Lage sein, Ihre Daten zu speichern, auch wenn keine exakte 1:1-Zuordnung möglich ist.

## Fehlermeldungen und Fehlercodes

### **Fehlende Konfiguration oder kein Datenspeicher aktiviert**

Diese Meldung erscheint, wenn Sie versuchen eine Synchronisation zu starten, während noch einzelne Konfigurationsinformationen fehlen. Der Grund für diese Meldung könnte eine fehlende Server URL sein oder ein fehlender Server-Pfad für die individuellen Datenspeicher. Es könnte auch sein, dass keine Datenbasis ausgewählt ist für die Synchronisation oder die Datenbasis, mit der synchronisiert werden soll, nicht erreichbar ist auf dem Gerät (z.B. fehlerhafte Kontakte oder Kalendereinträge auf dem Gerät).

### **Lizenz oder Demoversion abgelaufen**

Dies bedeutet, dass die Zeit der kostenlosen Testperiode abgelaufen ist. Bitte schauen Sie auf unserer Website nach, ob es ein Update für die Software gibt.

### **Ungültige Lizenz**

Diese Meldung bedeutet, dass Ihre Lizenz, die grundsätzlich gültig ist, zurzeit mit diesem Server nicht gebraucht werden kann.

Dies kann der Fall sein bei Lizenzen, die auf einen bestimmten Server-typ oder eine bestimmte Server URL beschränkt sind (diese Lizenzen haben einen zweifachen Doppelpunkt gefolgt von Server Angaben im Lizenztext wie „:u=\*my.domain.com/sync“ oder „:t=servertime“).

Ein anderer Grund für diese Meldung kann sein, dass die Lizenz bereits von mehr Geräten benutzt wird als erlaubt ist (z.B. eine 5-fache Lizenz wird auf 7 Geräten benutzt).

### **Netzwerkfehler – Internetverbindung überprüfen**

Dies bedeutet, dass der Client keine Verbindung zum Server herstellen kann. Wenn dieser Fehler gleich nach Beginn der Synchronisation auftritt, ist entweder die für den Server eingegebene URL falsch (ein solcher Server existiert nicht) oder es liegt ein grundlegendes Netzwerkproblem vor.

Wenn dieser Fehler in der Mitte einer Synchronisation auftritt, handelt es sich höchstwahrscheinlich um ein vorübergehendes Problem.

### **Ungültige Daten vom Server (falsche URL?)**

Dies wird üblicherweise verursacht durch eine im Settings-Menü fehlerhaft eingegebene SyncML Server URL. Es bedeutet, dass der SyncML Client eine Verbindung zum Server herstellen kann, aber keine adäquate SyncML Antwort erhält, sondern etwas anderes wie zum Beispiel eine Fehlermeldung-Webpage.

### **Zugang verweigert**

Diese Meldung erscheint, wenn der Client sich beim Server nicht einloggen kann.

Üblicherweise ist der Grund ein ungültiger Benutzername und/oder ein ungültiges Passwort; bitte überprüfen Sie die Einstellungen und geben Sie das Passwort erneut ein (beachten Sie dabei auch die Gross-/Kleinschreibung, bei den meisten Servern spielt sie eine Rolle).

### **Abbruch durch den Benutzer**

Die Synchronisation wurde manuell durch den Benutzer abgebrochen.

Achtung: Falls der Server die SyncML Version 1.2 unterstützt, können abgebrochene Synchronisationen ganz einfach durch das Starten einer neuen Synchronisation wieder aufgenommen werden. Für Details schauen Sie bitte im Kapitel „Unterbruch und Wiederaufnahme“ nach.

### **Server-Datenspeicher nicht gefunden**

Ein Datenspeicher (Kontakte, Kalender, Aufgaben ...) wurde auf dem Server nicht gefunden.

Normalerweise bedeutet dies, dass der Datenspeicher auf der Serverseite nicht existiert oder einen andern Namen hat als denjenigen, der auf dem „Server-Pfad“ unter Einstellungen eingegeben worden ist (lesen Sie dazu bitte den Abschnitt „Datentyp-Einstellungen“ im Kapitel „Konfiguration“).

#### **Geräte-Datenspeicher-Fehler**

Ein Problem trat auf beim Versuch, auf die Datenbasis des Gerätes zuzugreifen.

Dies weist auch auf ein internes Datenbasis-Problem hin, normalerweise wird dieses durch fehlerhafte Daten auf dem Gerät verursacht.

#### **Server-Datenspeicher-Fehler**

Der Server meldet ein Problem beim Versuch, auf seine Daten zuzugreifen.

Dies weist normalerweise auf ein Serverproblem hin – bitte wenden Sie sich an Ihren SyncML Service Provider, falls dieses Problem wiederholt auftritt.

#### **Server beschäftigt – später versuchen**

Der SyncML Server ist nicht bereit, jetzt eine Synchronisation durchzuführen. Warten Sie einige Minuten und versuchen Sie es erneut.

#### **Error Code=<number>**

Einige sehr selten auftretende Fehlercodes haben keine Textmeldung, sondern werden als Zahl dargestellt.

Einige Codes, die vorkommen können

- |     |   |
|-----|---|
| 101 | Server is busy  |
| 400 | Bad request (usually a server compatibility problem)  |
| 405 | Command not allowed (compatibility problem)   |
| 408 | Timeout   |
| 412 | Incomplete command (compatibility problem)  |
| 413 | Too large - the server cannot process some data sent by the client because it is too large. If this happens when sending emails, it might be caused by large attachments - try sending without attachments. |
| 415 | Unsupported media type or format (usually this means that the server does not support this type of data - for example synchronizing task to a server that has no support for tasks).                        |
| 417 | Retry later. This indicates some sort of temporary failure - retrying after a while might solve the problem.  |
| 421 | Unknown search grammar (compatibility problem)  |
| 422 | Bad CGI script. This might indicate that the server does not understand the special options like date range restrictions for  |

- events or size limit for emails (see "Special Options for Calendar and Email data" in the "Configuration" chapter). Try turning off these options.
- 424 Size mismatch. This indicates a transmission problem of a large object, possibly caused by a temporary network problem. Retrying (resuming) the session might help.
- 426 Partial item not accepted.
- 500 Command failed (usually a server malfunction of some kind or a SyncML compatibility problem)
- 501 Not implemented (compatibility problem)
- 503 Service unavailable. This usually indicates a temporary problem. Some servers send this error code when a session was interrupted with error only a short time ago, and the server is not ready yet to start another session. Please wait a few minutes and try to run the session again.
- 511 Server error (some general server error)
- 512 Synchronization failed (generally failed due to some server error)
- 520 Server database full (the server has no room to store more data)
- 10xxx This has the same meaning like xxx, but indicates that the problem has occurred locally in the client rather than in the server. **Example:** 10400 is a bad request locally.
- 20001 Bad or unknown transport protocol
- 20002 Fatal problem with SyncML encoder/decoder
- 20003 Cannot open communication
- 20004 Cannot send data
- 20005 Cannot receive data
- 20006 Bad content type (message received with an unknown MIME-type)
- 20007 Error processing incoming SyncML message (for example invalid XML or WBXML formatting)
- 20008 Cannot close communication
- 20009 Transport layer authorisation (e.g. HTTP auth) failed
- 20010 Error parsing XML config file
- 20011 Error reading config file
- 20012 No configuration found at all, or not enough for requested operation (client) - you might have forgotten to enter user-name or password.
- 20013 Config file could not be found
- 20014 License expired or no license found
- 20015 Internal fatal error

- 20016 Bad handle
- 20017 Session aborted by user
- 20018 Invalid license
- 20019 Limited trial version
- 20020 Connection timeout
- 20021 Connection SSL certificate expired
- 20022 Connection SSL certificate invalid
- 20023 incomplete sync session (some datastores failed, some completed)
- 20025 Out of memory
- 20026 Connection impossible (e.g. no network available)
- 20027 Establishing connection failed (e.g. network layer login failure)
- 20028 element is already installed
- 20029 this build is too new for this license (need upgrading license)
- 20030 function not implemented
- 20031 this license code is valid, but not for this product (e.g. STD license used in PRO product, or client license in server product)
- 20032 Explicitly suspended by user
- 20033 this build is too old for this SDK/plugin
- 20034 unknown subsystem
- 20036 local datastore not ready
- 20037 session should be restarted from scratch
- 20038 internal pipe communication problem
- 20039 buffer too small for requested value
- 20040 value truncated to fit into field
- 20041 bad parameter
- 20042 out of range
- 20043 external transport failure (no details known in engine)
- 20044 class not registered
- 20500..20599 These represent SIG\_xxx codes in Linux and Mac OS X versions of the SyncML engine. Unexpected SIG\_xxx will generate an error code of 20500+signal\_code.
- 20998 Internal exception (client encountered an internal exception - a possible reason could be extreme shortage of memory in the device)
- 20999 Undefined internal error
- 21000...21999 Database plugin module specific error codes

## Wie melde ich Probleme?



Bevor Sie uns ein Problem mittels E-Mail melden, schauen Sie bitte unsere FAQ- Seite auf <http://www.synthesis.ch/faq.php> und unser öffentliches Forum auf <http://forum.synthesis.ch> an.



In den meisten Fällen sind Synchronisationsprobleme abhängig vom SyncML-Dienst des Providers. Wenden Sie sich deshalb bei Problemen zuerst an Ihren Dienstanbieter und sagen Sie, dass Sie Synthesis Client Software benutzen. Der Dienstanbieter wird dann in der Lage sein, das Problem zu analysieren und wird uns direkt kontaktieren, falls er der Meinung ist, das Problem liege an unserer Client Software.



Wenn Sie einen Fehler oder ein Problem melden möchten (dem SyncML- Dienstanbieter oder uns), tragen Sie bitte die folgenden Daten zusammen, bevor Sie das Problem an die Synthesis AG senden

- Version der Software (bitte wählen Sie „Über“ aus dem Menu, um die genaue Versionsnummer herauszufinden, wie zum Beispiel 1.7.2.19).
- Typ, Modellname oder –nummer und Marke oder Hersteller des Gerätes.
- URL des Servers, den Sie zum Synchronisieren benutzen.
- Fehlermeldungen, die die Software anzeigt.
- Da das Problem zusammen mit dem SyncML-Dienstanbieter angegangen werden muss, nennen Sie bitte auch Ihren Benutzernamen, mit dem Sie sich beim SyncML-Dienst angemeldet haben und das Datum und die genaue Zeit Ihres Synchronisationsversuchs.

Für Fragen können Sie uns unter [support@synthesis.ch](mailto:support@synthesis.ch) kontaktieren, schauen Sie aber bitte zuerst auf unserer FAQ-Seite nach unter <http://www.synthesis.ch/faq.php> oder bei unserem Forum unter <http://forum.synthesis.ch>. Verbesserungsvorschläge oder –ideen sind auch sehr willkommen!