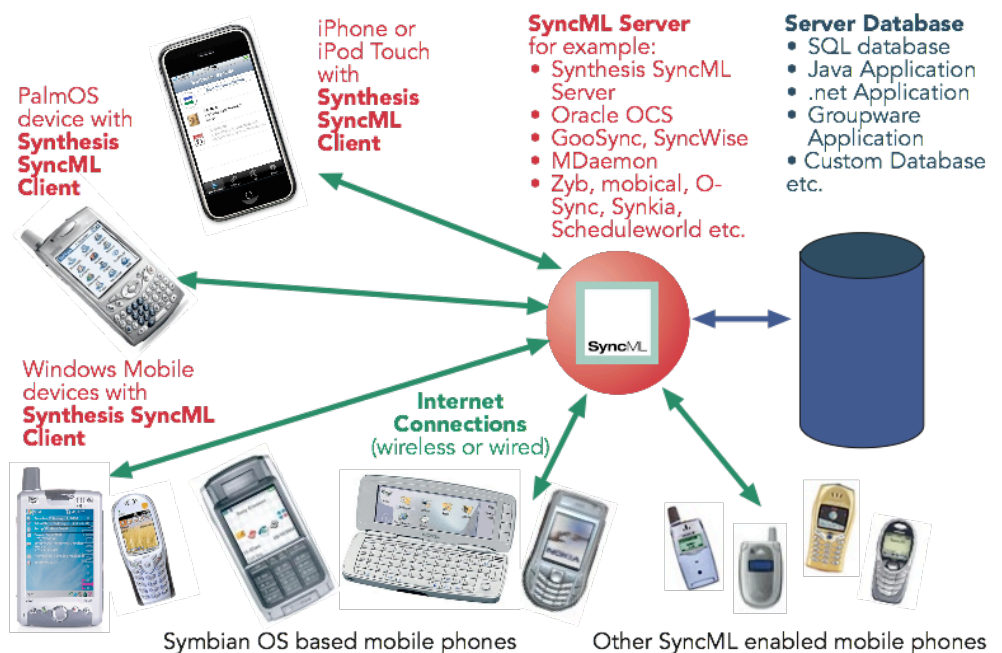


Synthesis SyncML Client für Windows Phone 8

für Synthesis App Version V2.6.0 und höher

Mit den Synthesis SyncML Clients für Mobilgeräte können Sie Kontakte, 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 Windows Phone 8-Geräten, Android-iPhones, Palms, PocketPCs, Smartphones, Desktop-Computern und Mobiltelefonen, mit einem einzigen Server Daten zu synchronisieren.
- Daten, die Sie in Ihr Windows Phone 8 Gerät eingeben, stehen auch auf einem zweiten Mobiltelefon zur Verfügung. Jede neue Telefonnummer, die Sie auf Ihrem Mobiltelefon speichern, wird auch auf Ihr anderes Gerät, Ihren Computer usw. übertragen.



Inhalt

1. Funktionen.....	3
2. Wie erhalte ich die SyncML Software?	3
3. Wie erhalte ich ein SyncML Server-Konto?	4
4. Voraussetzungen.....	5
5. Installation.....	5
6. Aktualisieren auf neuere Versionen.....	5
7. Einstieg.....	6
8. Sync LITE	8
9. Konfiguration.....	9
9.1. Server-Einstellungen.....	9
9.2. Datentyp-Einstellungen.....	11
9.3. Spezielle Optionen für Kontakte	14
9.4. Spezielle Optionen für Kalender	14
10. Kalender	17
11. Synchronisieren	20
12. Debug-Logfiles versenden	21
13. Unterbruch / Wiederaufnahme (Suspend & Resume).....	21
14. Versteckte Optionen.....	23
15. Troubleshooting.....	25
16. Wie melde ich Probleme ?.....	32

1. Funktionen

Der Synthesis SyncML Client für Windows Phone 8 (oder höher) basiert auf der weitverbreiteten Synthesis SyncML Engine 3.x, welche SyncML Clients auf breiter Ebene unterstützt inklusive Android, iPhone, PalmOS, Windows Phone, 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 & 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.
- 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 Windows Phone 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 Windows Phone 8 ist nur im **Windows Phone Store** erhältlich. Es gibt kein physisches Produkt oder eine gedruckte Dokumentation (aber wir stellen Ihnen dieses Dokument im pdf-Format zur Verfügung, so dass Sie es bei Bedarf ausdrucken können).

Die Software gibt es als:

- **LITE** Synchronisiert nur **Kontakte**.
Erhältlich via **Windows Phone App Store**
- **STD** Synchronisiert **Kontakte und Kalender**: Sowohl der Windows Phone Kalender (8.1), wie auch den von Synthesis entwickelten Kalender innerhalb der App (8.0 + 8.1) sind unterstützt.
Erhältlich via **Windows Phone App Store**

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 Unternehmen 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. 
- Open-Xchange (<http://www.open-xchange.com>), eine open-source basierte Groupware-Lösung, unterstützt SyncML, um mobile Geräte zu integrieren. 
- Memotoo (<http://www.memotoo.com>) unterstützt nebst den Standard-Diensten wie Kontakte- und Kalender- und Aufgaben-Sync auch die Synchronisation von Dokumenten, Bildern, Videos usw. 
- Der Synthesis SyncML Server (<http://synthesis.ch>) ist eine allgemeine Lösung, um SyncML Möglichkeiten zu existierenden Datenbanken und Applikationen hinzuzufügen. Auf SQL Datenbanken kann direkt zugegriffen werden, und alle andern Arten von Datenbanken oder Applikations-Middleware können integriert werden durch Kunden-Datenbanken-Interface-Plugins (in C/C++, Java oder .net, basierend auf einem SDK Plugin). Eine Demoversion mit voller Funktionalität und Evaluationsversionen sind bei Synthesis erhältlich. 

Andere Dienste und anwendbare Software finden Sie bei social.com, qaleido.com, eGroupware.org, horde.org, syncevolution.org, funambol.com, consolidate.at, desknow.com, mdaemon.com, schedule-world.com, zybo.com, synkia.com, o-sync.com, nexthaus.com, mobical.net, synchronica.com, mobiledit.com, winfonie.de und vielen andern.

4. Voraussetzungen

Um den SyncML Clienten für Windows Phone 8 nutzen zu können, brauchen Sie Folgendes:

- ein Benutzerkonto auf einem SyncML Server (siehe oben).
- ein Windows Phone 8-Gerät
- eine Möglichkeit, das Gerät mit dem Internet verbinden zu können, d.h. Zugang zu einem WiFi Access Point oder mit mobiler Netzwerkabdeckung.



5. Installation

Laden Sie die Synthesis App direkt aus dem **Windows Phone App Store** auf Ihr Gerät. Nach der erfolgreichen Installation erscheint das Icon der App auf Ihrem Bildschirm.



Es kann auf Wunsch auch eine Kachel (breit, quadratisch oder klein) mit entsprechender Information über die Anzahl Kontakte und Ereignisse installiert werden



6. Aktualisieren auf neuere Versionen

Sie werden automatisch auf mögliche Updates aufmerksam gemacht.

7. Einstieg

Um zu starten, klicken Sie auf das „Synthesis“-Icon in der Applikationen-Liste.

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 „Einstellungen“-Bildschirm dient dazu, den Client für einen spezifischen SyncML-Server oder eine entsprechende Dienstleistung zu konfigurieren.



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.

Die App kann **30 Tage kostenlos getestet werden** („App testen“) oder im Windows Phone App Store **gekauft** werden („App kaufen“).

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.

Download der Doku: Die aktuellste Version dieses Dokuments ist auch hier erhältlich.



8. Sync LITE

Der SyncML-Client für Windows Phone 8 ist als **LITE**-Version für **nur Kontakte-Synchronisation** erhältlich.

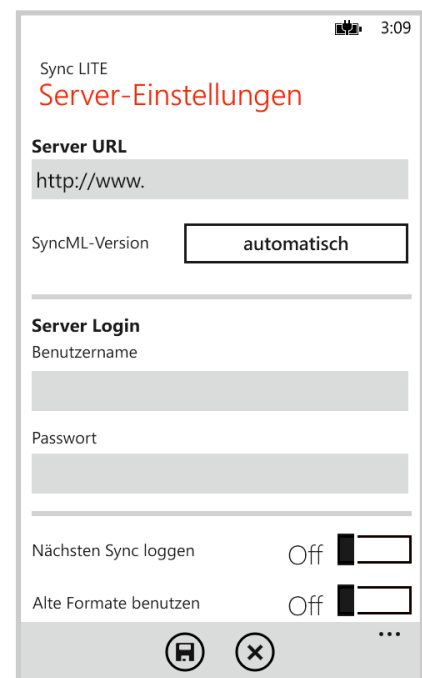
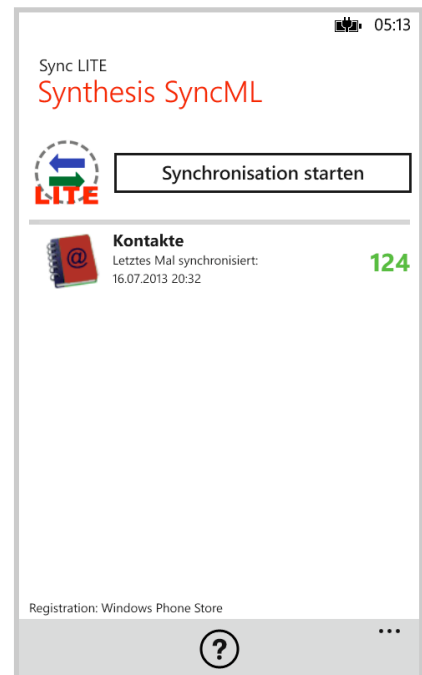
Sync LITE ist als **Windows Phone App-Store** Version erhältlich. **Eine kostenlose 30-Tages-Evaluation** ist möglich.

Die SyncML-Funktionalität und Geschwindigkeit ist gleich wie bei der STD oder PRO-Version, auch sichere Verbindungen via **https** sind möglich. Aber einige spezifische STD/PRO-Eigenschaften sind nicht unterstützt.

Sync LITE hat nicht mehrere Profile und keinen Log-Viewer. Diagnose-Logs können jedoch erzeugt und zu Synthesis gesandt werden.

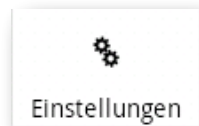
Upgrades von **Sync LITE** zu STD oder PRO sind **nicht möglich**.

Sync LITE ist eine leicht zu bedienende App, die gut für den Einstieg geeignet ist.



9. Konfiguration

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



Die Seite „Einstellungen“ ist analog zur Hauptseite aufgebaut, aber sie enthält einen EIN/AUS-Schalter für jeden unterstützten Datentyp. Der Schalter dient dazu, die Synchronisation der betreffenden Daten ein-/auszuschalten. Um synchronisieren zu können, muss mind. ein Schalter auf „ON“ stehen. Die LITE-Version zeigt den Schalter generell auf "ON". Er ist nicht bedienbar.

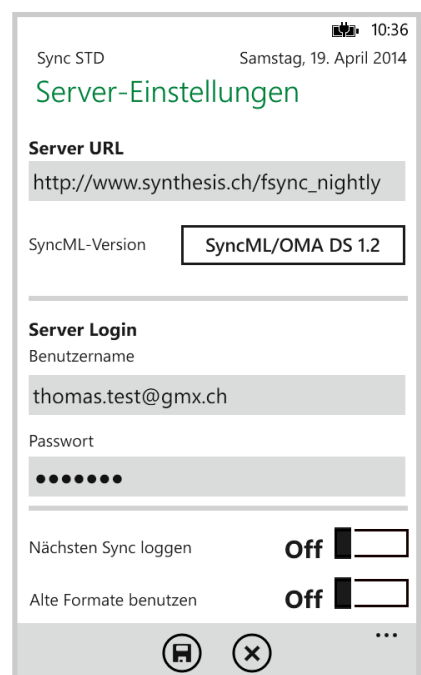
Um allg. Einstellungen wie die URL, Benutzer, Passwort usw. zu konfigurieren, drücken Sie auf den Pfeil im Feld „Server-Einstellungen“. Um Einstellungen eines bestimmten Datentyps (im Moment nur Kontakte) zu konfigurieren, drücken Sie dort auf den schwarzen Pfeil.



9.1. Server-Einstellungen

Auf dem „Server-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 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://`, sofern dies der Sync-Server unterstützt.
- ⚠ Bei Windows Phone 8 existiert derzeit keine Möglichkeit, SSL-Fehler zu ignorieren (wie dies bei anderen Plattformen der Fall ist). Deshalb ist es eventuell nicht möglich, mit einem Server mit Self-Signed Zertifikat zu synchronisieren.

- **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.

- **Diagnose und Kompatibilität:**

Diese Applikation enthält einen Mechanismus, um den **nächsten Sync** (und die SyncML-Messages) zu **loggen**. Diese Files können dem Synthesis-Server zur Inspektion zugesandt werden. Hier kann dies für die nächste Sync-Session aktiviert werden. Am Ende der Sync-Session kann entschieden werden, ob die Files an den **Synthesis-Webserver** geschickt oder wieder **gelöscht** werden.

- ⚠ Falls Sie Synthesis ein Logfile zur Analyse zusenden, müssen Sie Synthesis per Mail über Sync-Zeit, URL, Server-Username und das auftretende Problem informieren.

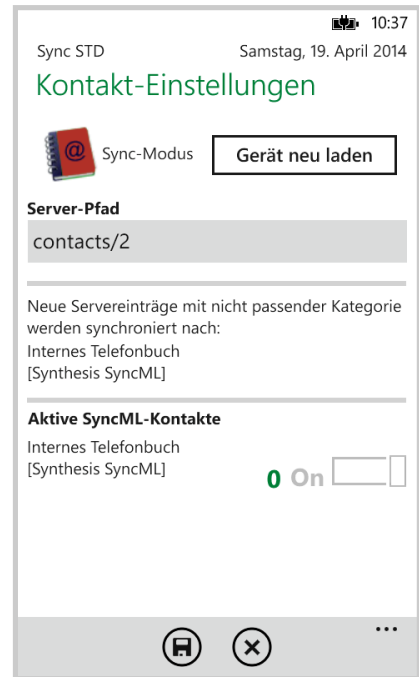
- Der Modus „**Alte Formate benutzen**“ ist für Fälle, wo der SyncML-Server die neueren Formate (VCARD 3.0 und/oder VCALENDAR 2.0) nicht korrekt unterstützt. Dies ist z.B. für einige Versionen des Alt-N MDAemon-Servers für die Kalender-Synchronisation der Fall.
- Aus Kompatibilitätsgründen für gewisse SyncML-Server identifiziert sich diese App standardmässig als „SySync Client Pocket PC STD“ (bzw. PRO). Dies kann hier auf „**SySync Client Windows Phone**“ geändert werden.
- **Zeige nur aktive Datenspeicher:** Blendet nicht synchronisierende Datenspeicher (zB Kontakte) auf dem Hauptbildschirm aus.

9.2. 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. Oracle's OCS/Beehive 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.

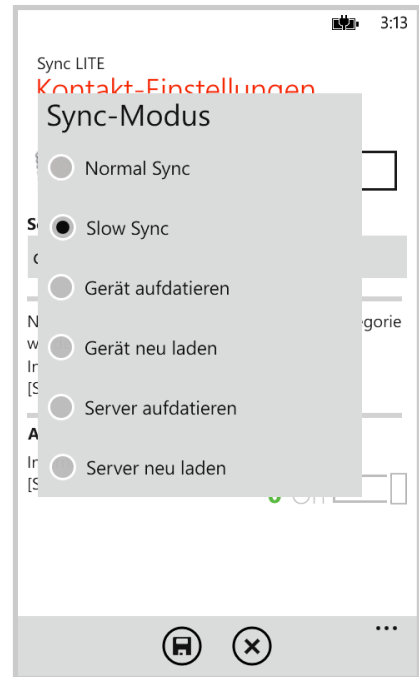
Falls Sie nun z.B. beim Synchronisieren von Kalendereinträgen Probleme haben, schalten Sie die Extra-Optionen aus und versuchen Sie es erneut.

Im Moment ist nur das interne Adressbuch für die Synchronisation unterstützt.

- **SyncML-Modus:** Hier wird festgelegt, wie die Daten synchronisiert werden. Es existieren 6 verschiedene Modi:

- **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.

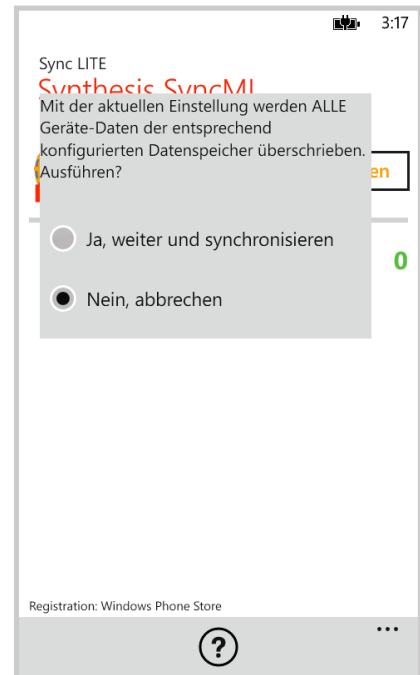
- **Gerät aufdatieren:** Das funktioniert wie „Normal Sync“, aber nur das Gerät wird mit Änderungen vom Server aufdatiert – die Daten auf dem Server werden NICHT geändert.

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 Variante der „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.

Nach erfolgreichem „Gerät neu laden“ schaltet die App **automatisch auf „Normal Sync“** für die nachfolgenden Synchronisationen.



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 Server-konto, 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.

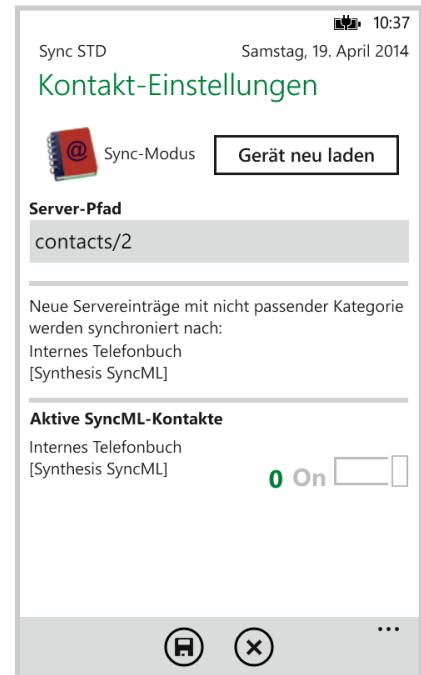
Beachten Sie, dass dieser Modus **nicht mit allen SyncML-Servern** funktioniert (der Server muss den „refresh from client mode“ unterstützen)

Nach erfolgreichem „Server neu laden“ schaltet die App **automatisch auf „Normal Sync“** für die nachfolgenden Synchronisationen.

9.3. Spezielle Optionen für **Kontakte**

Kontaktfotos werden üblicherweise als **PNG**-Dateien gesendet.

- ⚠ Da JPEG ein verlustbehaftetes Kompressionsverfahren enthält, können Fotos bei mehrmaligem Hin- und Herkopieren massiv an Qualität verlieren. Grundeinstellung ist deshalb das verlustlose PNG.
- ⚠ Grosse Fotos werden von der Synthesis-App automatisch reduziert auf eine maximale Länge/Breite von 1000 Pixel, wobei das Verhältnis Länge : Breite erhalten bleibt.



9.4. Spezielle Optionen für **Kalender**

- **Datumsbereich-Grenzen:** Für Kalendereinträge, die synchronisiert werden, können Sie den Datumsbereich eingrenzen. Falls dieser Modus aktiviert ist, werden nur Einträge 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.



- Ein **geänderter Organisator** kann festgelegt werden. (die meisten eGroupware-Server-Versionen machen z.B. Probleme, wenn dieses Feld nicht befüllt wird).
- **Oracle-Status-Filter:** Der Oracle-Sync-Server speichert gewisse Status-Information im Titel-Feld. Wird dieser Schalter aktiviert, verschwinden solche irritierenden Angaben im Kalender, sie werden jedoch lokal gespeichert.

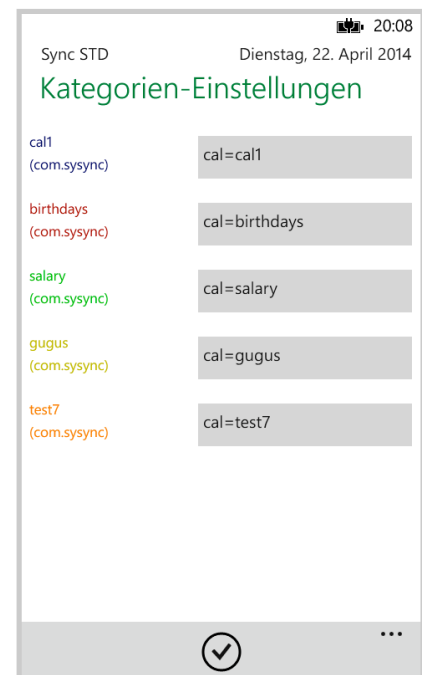


- **Zuordnung der Kalender-Kategorien:** Windows Phone hat selbst keine Kalender-Kategorien, aber ein System mit mehreren Kalendern. Deshalb kann jedem Kalender eine Kategorie zugeordnet werden. Per Default ist das „cal=Kalendername“, es kann aber irgend ein anderer Text gewählt werden (insbesondere kann auch der Prefix „cal=“ weggelassen werden).

Alle Server-Einträge, die so nicht zugeordnet werden können, werden im ausgewählten Default-Kalender gespeichert.

Folgende Bedingungen gelten:

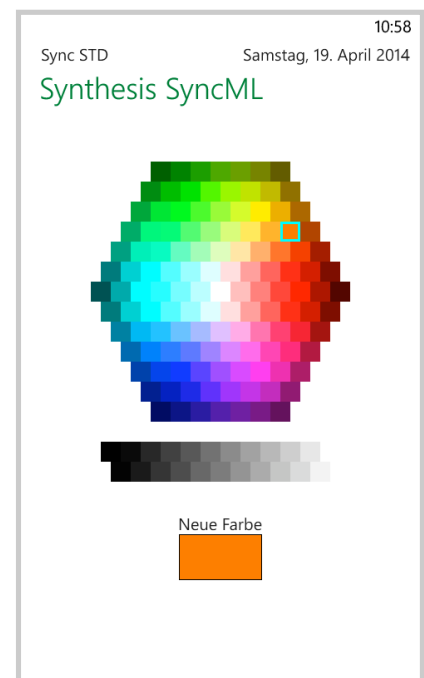
- Die Kategorien müssen untereinander eindeutig sein,
- mit dem Prefix „cal=“ ist nur der eigene Kalendername erlaubt



- **Account erstellen / löschen:** Es können weitere eigene Kalender erstellt werden. Kalender können auch gelöscht werden. Tippen auf einen existierenden Kalendernamen übernimmt Name und Farbe.



Bei der Farbwahl öffnet ein Color-Picker, um die neue Farbe des Kalenders festzulegen.



10. Kalender

Da Windows Phone 8.0 keinen Zugriff zum System-Kalender hat, hat Synthesis einen eigenen Kalender implementiert. Dieser besteht aus einer **Monatsansicht**, einer **Tagesansicht** und einem **Editor** für einzelne Ereignisse.

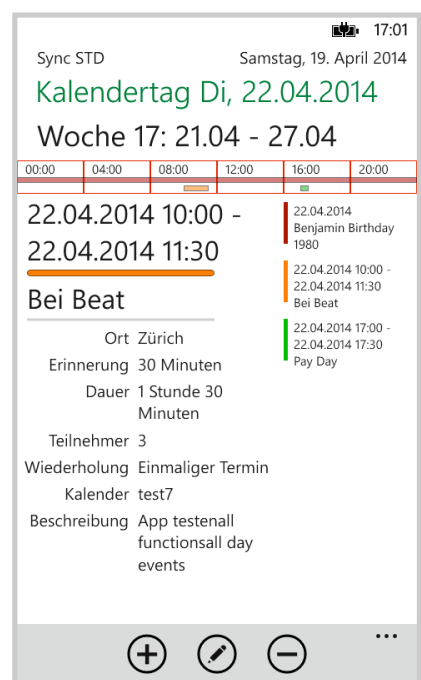
Unter **Windows Phone 8.1** und höher kann auch mit der Kalender-App des Systems gearbeitet werden. Dabei können jedoch nur die der Synthesis-App zugeordneten Kalender synchronisiert werden.

Die **Monatsansicht** (rechts) färbt die Ereignisse gemäss ihrer Kalenderfarbe. Ganztagestermine werden in einer gesonderten Linie dargestellt.

Mit Wischen nach links / rechts oder Drücken der Pfeile kann in den letzten oder nächsten Monat gewechselt werden. Langes Klicken auf den Monatsnamen wechselt zum aktuellen Monat, doppeltes Tippen öffnet die Datums-Auswahl für einen anderen Monat.

Tippen auf ein spezifisches Datum öffnet die **Tagesansicht**. Diese gibt Detailinformation über den angewählten Termin.

Einzelne Ereignisse können von hier aus **hinzugefügt** (+), **editiert** oder **gelöscht** (-) werden.



Wird ein Ereignis editiert (oder neu erzeugt), erscheint der Ereignis-Editor mit den entsprechenden Eingabemöglichkeiten.

Einmal erzeugt, sind Ereignisse fest einem Kalender zugeordnet.

Nebst Betreff, Ort, Start/Endzeit und Beschreibung können auch Erinnerungszeit und allfällige Wiederholtermine (möglich auch mit Ausnahmen) und die Teilnehmer des Meetings eingetragen werden.

Die Start/Endzeit wird immer in der Zeitzone des Gerätes angezeigt.

Termine aus anderen Zeitzonen werden entsprechend umgerechnet.

Alarmer (in Minuten vor der Startzeit) werden auch im Alarm-Manager von Windows Phone 8 eingetragen, und zur vorgegebenen Zeit ausgelöst.

Sync STD Samstag, 19. April 2014 17:04

Synthesis SyncML

Kalender test7

Betreff Bei Beat

Ort Zürich

Beginn 22.04.2014 10:00 Dauer 90 Min.

Ende 22.04.2014 11:30 ☐ Ganztägig

Beschreibung App testenall functionsall day events

Erinnerung 30 Minuten

Sync STD Samstag, 19. April 2014 17:03

Synthesis SyncML

Beginn 22.04.2014 10:00 Dauer 90 Min.

Ende 22.04.2014 11:30 ☐ Ganztägig

Beschreibung App testenall functionsall day events

Erinnerung 30 Minuten

Wiederholung Jeden Werktag (Mo - Fr)

☒ Ende 22.05.2014

Teilnehmer 3 Teilnehmer

Die Teilnehmerliste kann entsprechend
zusammengestellt werden, es existiert
eine Suche nach Namen im internen
Adressbuch.

 17:08

Sync STD Samstag, 19. April 2014

Synthesis SyncML

Organisator

"Beat Test" <beat.test@gmx.ch>

Teilnehmer



"Dr. Gross Bildchen Hr." <other@g



"test birthday" <testbirth@isp.sol

test@mail.ch

Teilnehmer hinzufügen

11. Synchronisieren

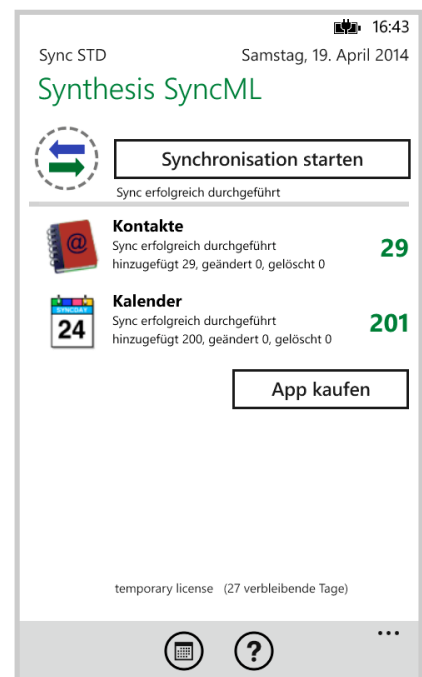
Wenn die Konfiguration erfolgt ist, gehen Sie zum Synchronisations-Bildschirm und drücken Sie den „Synchronisation starten“-Knopf. Dies startet eine Synchronisation mit dem SyncML-Server entsprechend den Einstellungen:



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

⚠ 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.

12. Debug-Logfiles versenden

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, **langen Click** auf den Sync-Knopf (und zweite Linie auswählen) oder den „**Nächsten Sync loggen**“-Schalter zuvor auf EIN gestellt haben, wird die Synthesis-SyncML-Engine ausführlichere Logfiles erstellen während der Synchronisation und am Ende anbieten, diese an den Webserver der Synthesis AG zu senden. Synthesis muss danach per E-Mail über das **Problem**, die **Server-URL**, den **Server-Usernamen** und die **Sync-Zeit** informiert werden, damit das Logfile auch gefunden werden kann.

Sie können auch einen 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) ins Download-Verzeichnis kopiert.

13. 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 konnte dies viel Zeit in Anspruch nehmen und war deshalb 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 dem Gerät verlassen müssen, während es 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 wieder aufnehmen. 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 wieder aufnimmt, 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.

14. Versteckte Optionen

Der Synthesis Client für Windows Phone 8 enthält eine Reihe von versteckten Optionen, die bei Bedarf zugeschaltet werden können. Es handelt sich dabei um Einstellungen, die nicht als normale Schalter in der Bedienoberfläche bereit stehen, weil unnötige Verwirrung vermieden werden soll.

Das Einschalten dieser Optionen geschieht immer auf die gleiche Art: Dem Server-Usernamen (oder dem Lizenztext) kann am Ende ein String der Form " :ABCD" (Leerschlag Doppelpunkt ABCD) angehängt werden. Es können mehrere Optionen hintereinander geschrieben werden. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle. Die Optionen existieren nur einmal (und nicht pro Profil), sie werden jeweils auf der Hauptseite hinter dem Lizenztext angezeigt.

Für diese Optionen hier wird kein Support oder zusätzliche (deutsche) Dokumentation gegeben, sie sind deshalb mit entsprechender Vorsicht zu verwenden:

```
:OLDC // use old contacts datastore (Android 2.X devices can
      use old contacts DS)
:CVIS // calendar visible at settings (used when creating screen
      shots on emulator)
:SHOT // screen shot mode is active
:RHOT // screen shot mode with red title

:CA10 // use VCALENDAR 1.0 only (switch it off in the config)
:CA20 // use VCALENDAR 2.0 only
:CO21 // use VCARD 2.1 only (switch it off in the config)
:CO30 // use VCARD 3.0 only

:ACCC // new accounts can be created, create field is visible
:BETA // check for beta updates
:SMST // SMS time in readable format
:XML // use XML encoding for messages
:ACFU // always check for updates
:ACGP // always check Google Play
:ADBG // additional debug info
:CDBG // additional debug info: console
:STEP // additional debug info: time steps
:DBAE // debug all events
:CTPW // cleartext password (not recommended)
:FILT // summary filter

:FEXD // force exdates
:LEXD // don't force exdates (is stronger than FEXD)
:FBRK // forced break testing
:FBRK2 // forced break testing
:CERT // check Synthesis certificate
:ASSL // use alternative Synthesis SSL server
:ALTA // use alternative deviceID
:LITE // LITE identifies as LITE (default STD)
:STD // PRO identifies as STD (default PRO)
:ANDI // identifies as Android (also on WP8)
```

```
:PROV // provisioning debug info
:DUEX // delete unused exdates
:NCOL // no button color, just grey
:SESC // slash escaping for document sync
:EDSP // disp ds with editors on main screen
:FGS // SET/GET info
:HASH // store hash data
:SDIR // show internal directory contents
:LOGO // show different logo
:DEXD // display exdate information for each UpdateField with
:EVTE // event test module
:R404 // recall at 404 error

// datastore adapters
:VRAW // include raw device adapter
:VFIL // include files adapter
:VEXP // include example adapter

:USR1 // include user defined adapters
:USR2
:USR3
:USR4

:VALL // switch on all additional adapters
:VDSP // display all additional adapters

:NUAG // no user agent
:NUZI // no userzone input conversion
:JAZO // java timezone
:N999 // virtual 999 display (for checking disp sizes)
:MTOK // market token mode
:SAVD // *sav.txt display mode
:STAT // show statistics info at adb logcat
:STIT // small title mode
:SSRC // sync source disp
:NCOH // no contacts hash
:NCO1 // no contacts oneHash
:NCAH // no calendar hash
:NH DU // don't handle duplicates
:SUBS // settings at sub directory
:SYAC // write to sync account vars
:WDUR // activate duration
:TRYU // try update
:NWAR // no WiFi acquire/release
:NEWE // use new events datastore
:SLIC // slice support for documents
:MULO // multi locale mode (for screenshots)
:ROSA // tsync purple bar info

// SyncML fields
:NCOC // no contacts categories (switch on categories field in
      contacts settings)
:NCAC // no calendar categories (switch off categories field in
      calendar settings)
:PHOT // no PHOTO field
:NOTE // no NOTES field
:TRNS // no TRANSP field
:ALRM // no ALARM field
```



```
// Logging
:LALL // log all, don't ask
:LASK // log all and ask
:LOG // same as LASK
:LOGM // plus message logs
```

15. 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. Es ist jedoch auch möglich, dass andere Apps die Synthesis-App stören, es ist z.B. bekannt, dass „Smooth Calendar“ die Performance der Synthesis-App massiv beeinträchtigt, da diese sehr extensiv auf den Kalender zugreift.



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.

Bekannte Einschränkungen:

- Aufgrund des Windows Phone 8 Datenbank-Layouts kann nur eine beschränkte Anzahl Telefonnummern, E-Mail-/WWW/Post-Adressen pro Kontakt-Eintrag abgespeichert werden.

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=servertyp“).

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 |
| 301 | Moved permanently |
| 302 | Moved temporarily (e.g. for mobile networks with login) |
| 400 | Bad request (usually a server compatibility problem) |
| 405 | Command not allowed (compatibility problem) |
| 407 | Authentication required (no credentials found) |
| 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 - re-trying 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 username 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

16. 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 V2.6.0).
- **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 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!

