

# Caller's Help

Beschreibung

Version: 3.2.0

© Manfred Stolt

<https://www.callershhelp.de>

[info@callershhelp.de](mailto:info@callershhelp.de)

# **Inhalt**

Einführung.....	3
Installation .....	3
Songs/Records.....	3
Speicherort der Songs .....	3
Format der Songdateien .....	4
Suche nach Songs.....	4
Abspielen eines Songs.....	6
Playlist.....	8
Neueingabe eines Songs.....	11
Songtexte .....	12
Suche nach Songtexten .....	12
Eingabe/Änderung von Songtexten .....	13
Module .....	14
Anzeige der Module .....	14
Neueingabe und Änderung von Modulen .....	15
Gimmicks.....	17
Anzeige der Gimmicks .....	17
Neueingabe und Änderung von Gimmicks.....	17
Reorganisation .....	17
Button am Hilton-Mikrofonkabel .....	17
Einstellungen.....	20
Remote-Button – COMPort .....	20
Sprache .....	22
Start-Lautstärke .....	23
Hilfe .....	23
Tastatursteuerung des Players .....	24

## Einführung

Das Programm dient dem Caller zum Abspielen seiner Musik und deren Steuerung.

Die Möglichkeiten sind:

- Volle Steuerungsmöglichkeiten über die Tastatur und Maus
- Pause über Button am Hilton-Kabel (Cinch-Anschluss)
- Änderung des seriellen Ports für den Button
- Start/Stop
- Pause
- Laut/Leise
- Schneller/Langsam
- Änderung der Tonhöhe (Pitch)
- Eingabe und Änderung von Text / Modules / Gimmicks
- Eingabe von Musik als mp3 Dateien
- Änderung der Sprache

## Installation

Es ist keine Installation auf dem PC notwendig. Die Programmdateien müssen nur in ein Verzeichnis Callershelp kopiert werden.

Das Programm ist damit auch von Speicher-Sticks herunter lauffähig.

Zur De-Installation reicht das Löschen des Verzeichnisses Callershelp.

## Songs/Records

### Speicherort der Songs

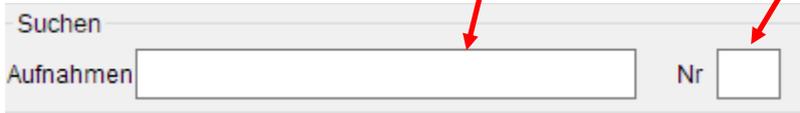
Die Songs sind im Unterverzeichnis *music* zum Caller's Help-Verzeichnis gespeichert, z.B. *../callershelp/music*

## Format der Songdateien

Die Songs/Records müssen im Format *mp3* abgespeichert werden.  
Die Qualität und Länge sind dabei beliebig.

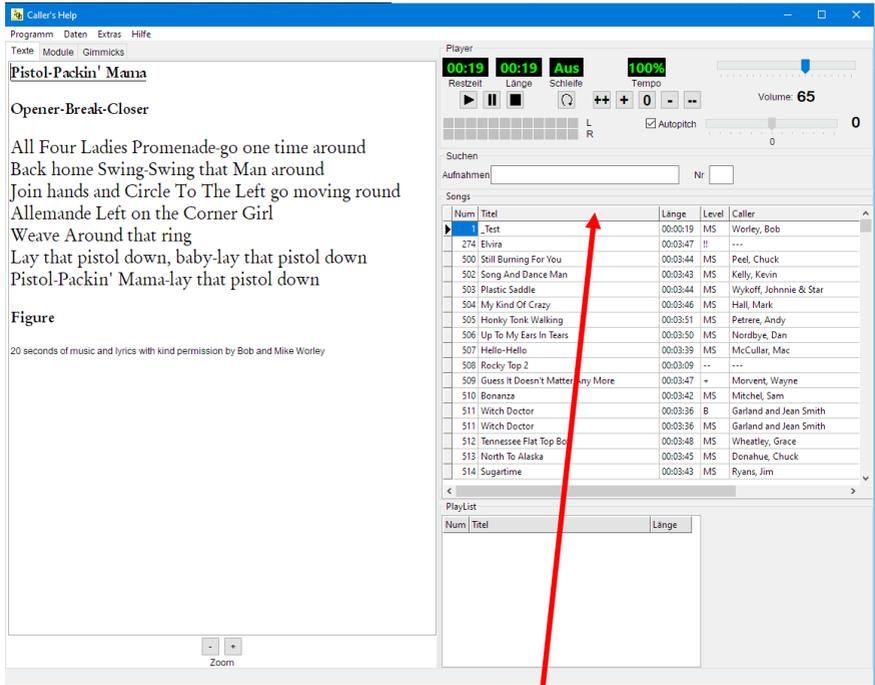
## Suche nach Songs

Im Feld *Suchen/Texte* kann der zu suchende Song oder die lfd. Nr. eingegeben werden.



The image shows a search interface with a light gray background. At the top left, the word "Suchen" is written in a dark blue font. Below it, the word "Aufnahmen" is written in a smaller, dark blue font. To the right of "Aufnahmen" is a large, empty white rectangular input field. To the right of this field is the text "Nr" in a dark blue font, followed by a smaller, empty white rectangular input field. Two red arrows point from the right side of the page towards the two input fields: one points to the large field and the other points to the smaller field.

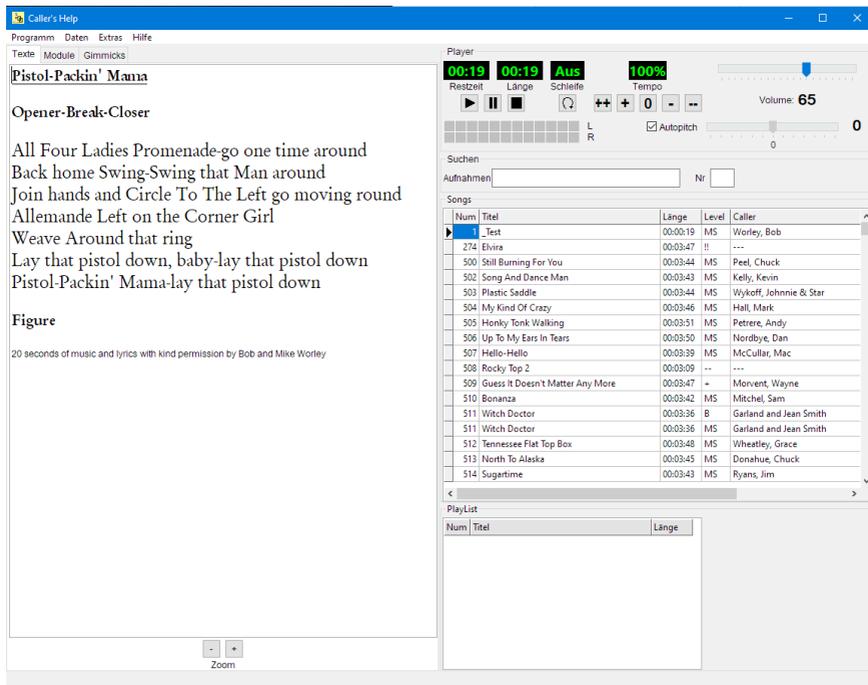
Die Endung *.mp3* kann angegeben werden, muss aber nicht.



Durch Klicken auf die Titelzeile in das entsprechende Feld kann die Sortierung angepasst werden. Der gewählte Song bleibt dabei erhalten. Es stehen folgende Sortierungen zur Verfügung:

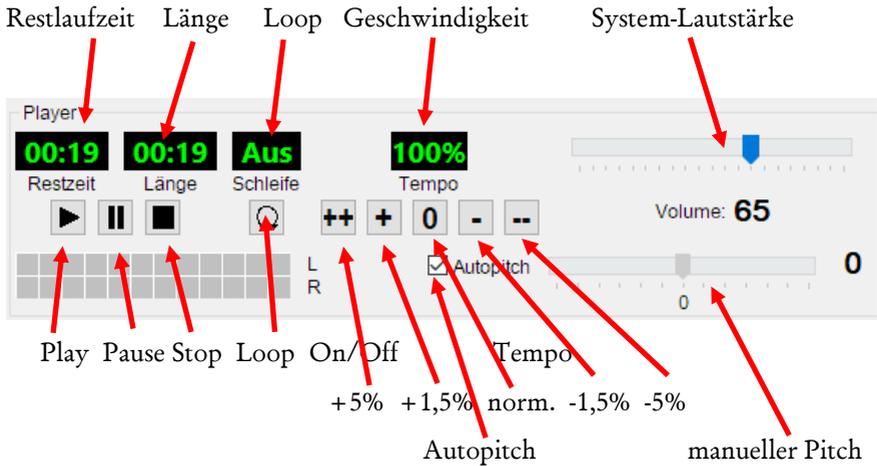
- Lfd\_Nr
- Titel
- Level
- Artist
- Dauer

# Abspielen eines Songs



Die Steuerung des Players kann mit der Maus oder der Tastatur (Tabelle siehe Anhang) durchgeführt werden.

Ist ein Song in der Tabelle ausgewählt, genügt ein Druck auf den *Play*-Button, um die Wiedergabe zu starten.



*Pause* stoppt den Song und setzt diesen fort. Zu diesem Zweck kann auch die *Leerschrittaste* auf der Tastatur verwendet werden.

*Loop* startet den Song am Ende endlos wieder von vorne, bis *Loop* wieder ausgeschaltet wird.

Die *Geschwindigkeitsknöpfe* erhöhen oder reduzieren die Geschwindigkeit des Songs direkt. Die Zeitanzeige wird damit aber ungenau!

128bps -> +1,5% -> 130bps

130 bps -> +1,5% -> 132bps

128bps -> + 5% -> 134bps

128bps -> -1,5% -> 126bps

126bps -> -1,5% -> 124bps

128bps -> +5% -> 134bps

128bps -> - 5% -> 122bps

Autopitch aktiviert die Tonhöhe, in der Song aufgenommen wurde. Ist Autopitch nicht markiert, kann die Tonhöhe in Grenzen geändert werden.

## Playlist

Es ist möglich, eine Playlist aus der Liste der Songs zu erstellen.

Dazu muss ein Song markiert werden(!). Durch drücken der rechten Maustaste wird dieser Song in die Playliste übernommen.

Das ist mit beliebig vielen Songs möglich.

Suchen

Aufnahmen  Nr

Songs

Num	Titel	Länge	Level	Caller
791	Bei Mir Bist Du Schoen (PLUS)	00:03:47	+	Kellog, Michael
636	Bet Your Heart On Me	00:03:43	MS	Bacon, Kevin
608	Big Mamou	00:03:35	MS	Harai, Koji
759	Bimbo	00:03:01	B	Keys, Herb
775	Blowing In The Wind	00:03:47	MS	Routh, Jerry
686	Blue Highway	00:03:57	MS	Baldwin, Wayne/Jones, Jon
697	Blueberry Hill	00:03:55	MS	Sikorsky, Mike
510	Bonanza	00:03:42	MS	Mitchel, Sam
931	Boogie Beat-Hoedown	00:03:46	--	Pattern
673	Boogie Woogie Bugle Boy Of Company B	00:03:46	MS	Wilcox, Bob
▶ 903	Brandon	00:03:47	--	Pattern
519	Brandy	00:03:45	MS	Wise, Bronc
762	Bye, Bye, Love	00:03:52	MS	Jestin, Jerry
945	Cajun Dew-Hoedown	00:04:07	--	Pattern
782	Calcutta	00:03:49	MS	Ekblad, Leif
806	Calendar Girl	00:03:52	+	Rowe, Craig
517	Carolina In The Morning	00:03:45	MS	Kinney, Ernie

< >

PlayList

Num	Titel	Länge
521	Reach Out And Touch A Hand	00:03:46
519	Brandy	00:03:45
526	I've Got A Funny Feeling	00:03:52

▶ || ■

↑

↓

Lösche Zeile

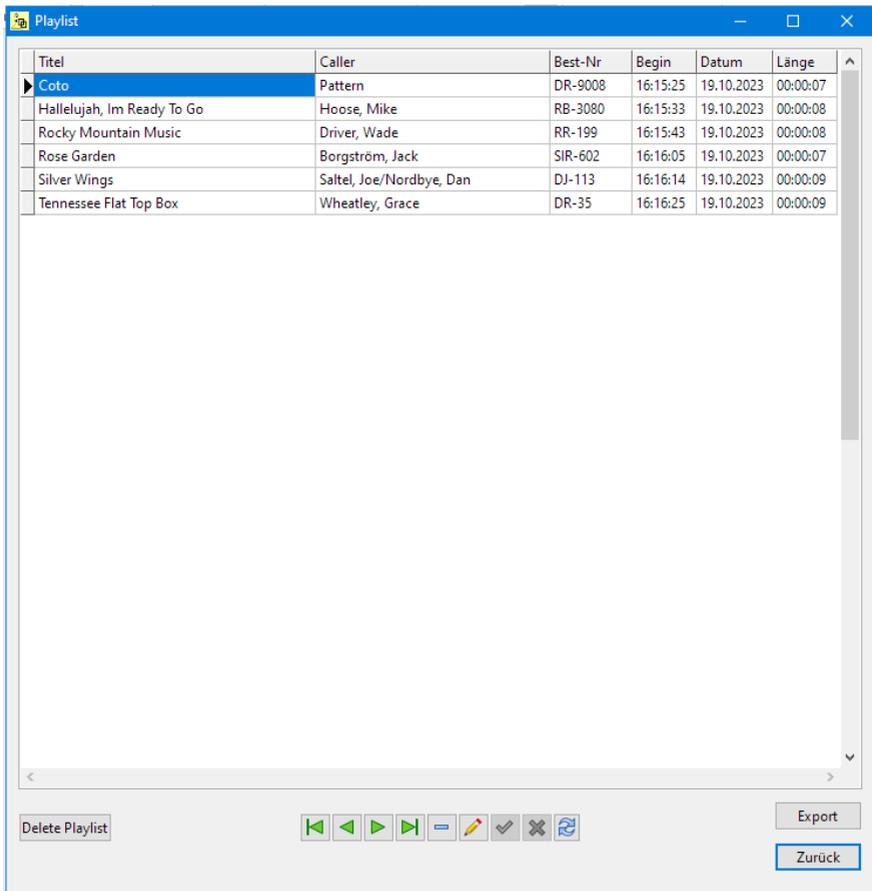
Lösche Playlist

Songs können dann in der Playlist verschoben oder gelöscht werden.

Durch drücken von Play wird der markierte Song der Playlist gestartet. Es können dann alle Steuerelemente des Players verwendet werden.

Zusätzlich werden alle Songs, die gestartet werden in einer exportierbaren Playlist gespeichert. Sinn und Zweck ist die Möglichkeit, einfach eine Playlist des jeweiligen Events zu erzeugen.

Diese ist zu finden unter *Extras -> Playlist*.



Durch klicken auf eine Spaltenüberschrift wird die Tabelle entsprechend sortiert.

Diese Playlist kann editiert werden, d.h. einzelne Einträge können gelöscht oder geändert werden.

*Delete Playlist* löscht die GESAMTE Playlist!

*Export* ermöglicht den *Export* in verschiedenen Formaten.

Der Export erfolgt mit der jeweiligen Sortierung.



The image shows a dialog box titled "Export". Inside the dialog, there is a section labeled "Format" with two radio button options. The first option is "CSV - Komma separated" and is selected. The second option is "Textdatei mit fester Feldlänge". Below the format options, there are two buttons: "Export" and "Zurück".

Die exportierte Playlist liegt im Verzeichnis \Callershlp unter den Namen Palylist.csv, bzw. Playlist.txt.

Diese Dateien können dann in z.B. Excel importiert werden.

# Neueingabe eines Songs

No	Title	Length	Level	Artist	Order-No	Remarks	Recordname
672	_Test	00:00:20	MS	Test	XXXX		_Test
673	Lucky Lips	00:03:47	MS	Turner, Steve	A-1001	5/95	Lucky Lips
674	Hello Mary Lou	00:03:46	MS	Wykoff, Johnnie	DR-734	F-Dur 2/97	Hello Mary Lou
676	Pistol-Packin' Mama	00:03:43	MS	Worley, Bob	CRC-101		Pistol-Packin' Mama
678	Suwannee	00:03:42	B	Wykoff, Johnnie	BS-2435	B-Dur, 128, 7/97	Suwannee
680	Ghost Riders In The Sky	00:03:45	MS	Sikorsky, Mike	48-5013		Ghost Riders In The Sky
681	Who's Cheatin' Who	00:03:37	B	Farmer, Phil	GWR-107		Who's Cheatin' Who
690	Mean Woman With The Green Eyes	00:03:58	B	Peters, Bill	K-1333		Mean Woman With The Green Eyes
691	A Kind Of Hush	00:03:45	B	Barnett, Mike	GMP-207	03-98	A Kind Of Hush
692	Down On The Corner	00:04:13	MS	Dederman, Dean	SG-606		Down On The Corner
693	Dream A Little Dream Of Me	00:03:52	MS	KP Ganey	HH-5215		Dream A Little Dream Of Me
694	Basin Street Blues	00:03:58	B	McCullar, Mac	BM-150		Basin Street Blues
695	Left, Right, Out Of Your Heart	00:03:45	B	Packer, Susan Elaine	EAG-3406		Left, Right, Out Of Your Heart
696	Four Leaf Clover-1	00:03:51	MS	Helt, Jerry	BS-2444	A-Dur, 128, 6/98	Four Leaf Clover-1
697	Blueberry Hill	00:03:55	MS	Sikorsky, Mike	GMP-923	5/98	Blueberry Hill
698	The Ballad Of Jed Clampett	00:03:48	B	Greer, Shane	Q-922		The Ballad Of Jed Clampett
699	Swing Low	00:03:38	MS	Oxendine, Tony	RVL-233		Swing Low
700	Over And Over Again	00:03:37	B	McDonald, Wayne	HH-5212		Over And Over Again
701	The Sheik Of Araby	00:03:42	MS	Wykoff, Johnnie	BS-2448	Bb/C, 07/98	The Sheik Of Araby
702	Oh Susanna	00:03:42	MS	Park, Jim	RBS-1325		Oh Susanna

Neue Songs müssen vom Nutzer im Verzeichnis *CallersHelp\new\_records* abgespeichert werden.

Es empfiehlt sich:

- Eine laufende Nummer des Songs zu vergeben
- Die Länge des Songs ist möglichst exakt in hh:mm:ss anzugeben. Das ist wichtig für die Zeitmessung.

Wird der Menüpunkt *Daten->Aufnahmen* ausgewählt, werden automatisch alle in diesem Verzeichnis liegenden Songs in *CallersHelp\music* eingefügt.

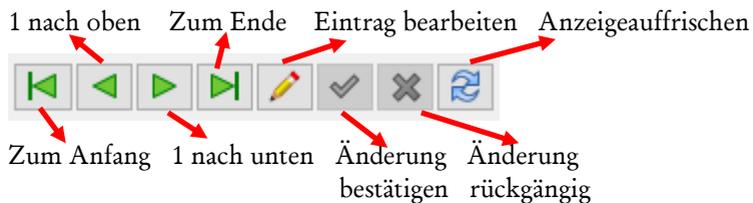
**BITTE KEINE manuellen Änderungen in diesen Verzeichnissen durchführen!**

Die neuen Songs werden im Verzeichnis *CallersHelp\new\_records* automatisch gelöscht.

Die leeren Felder in der Tabelle sollten manuell befüllt werden.

Die Navigation in der Tabelle erklärt sich weitestgehend von selbst.

Die Texte der neuen Songs können später, wie oben beschrieben, eingegeben werden.



## Songtexte

### Suche nach Songtexten

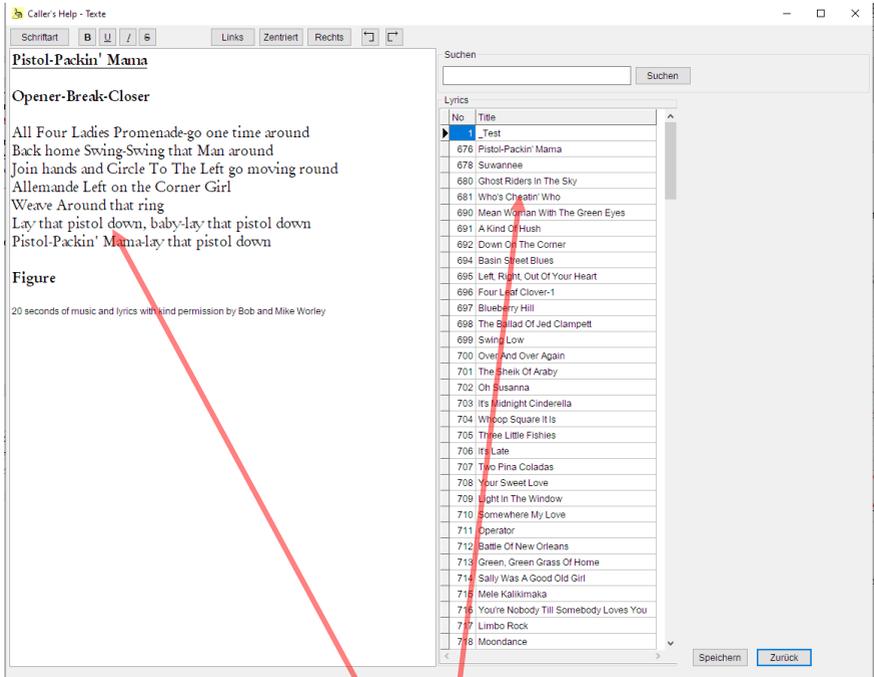
Im Feld *Suchen* kann der zu suchende Titel eines Songs oder die laufende Nr. eingegeben werden.

Suchen

Aufnahmen  Nr

The image shows a search interface with a text input field containing the text 'Bra' and a 'Nr' field. A red arrow points from the text 'Suchen' in the paragraph above to the search input field.

# Eingabe/Änderung von Songtexten



In der rechten Spalte kann ein Song ausgewählt werden. Es wird immer der jeweilige Text angezeigt.

Dieser Text kann mit dem eingebauten Editor im linken Fenster geändert werden. Dazu bieten sich auch die Knöpfe über dem Fenster an. Hier stehen die verschiedensten Textauszeichnungsmöglichkeiten zur Verfügung.

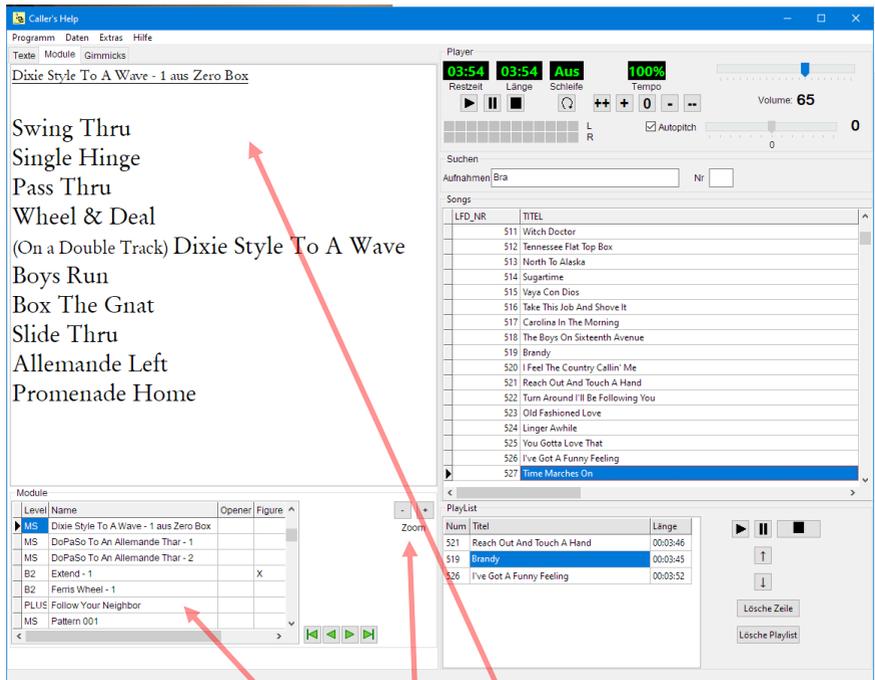
Nach einer Änderung muss der Knopf *Sichern*, rechts unten gedrückt werden.

Im Feld *Suchen* kann der zu suchende Titel eines Songs eingegeben werden.

# Module

Hier können beliebige eigene Module eingestellt und mit den Songs verwendet werden.

## Anzeige der Module

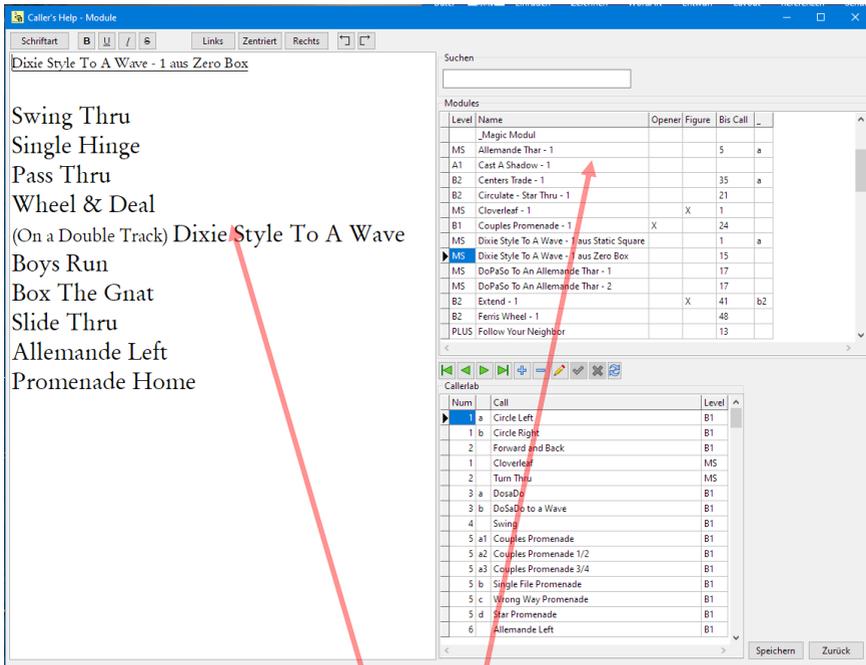


Hinter der Registerkarte Module können verschiedene eigene Module zu einem Song ausgewählt und angezeigt werden.

Der Modultext kann vergrößert oder verkleinert angezeigt werden.

# Neueingabe und Änderung von Modulen

In der Registerkarte *Daten->Module* können vorhandene Module neu eingegeben und/oder geändert werden.



In der rechten Spalte oben kann ein Modul ausgewählt werden. Es wird immer der jeweilige Text angezeigt.

Dieser Text kann mit dem eingebauten Editor im linken Fenster geändert werden. Dazu bieten sich auch die Knöpfe über diesem Fenster an. Hier stehen die verschiedensten Textauszeichnungsmöglichkeiten zur Verfügung.

Nach einer Änderung muss der Knopf *Sichern*, rechts unten gedrückt werden. Damit wird der geänderte Text in der jeweiligen Textdatei gespeichert.

Die Einträge im Fenster Modules können durch das Drücken des Knopfes *Bleistift* im Navigator geändert werden.

Modules						
Level	Name	Opener	Figure	Bis Call	_	
	_Magic Modul					
MS	Allemande Thar - 1			5	a	
A1	Cast A Shadow - 1					
B2	Centers Trade - 1			35	a	
B2	Circulate - Star Thru - 1			21		
MS	Cloverleaf - 1		X	1		
B1	Couples Promenade - 1	X		24		
MS	Dixie Style To A Wave - 1 aus Static Square			1	a	
MS	Dixie Style To A Wave - 1 aus Zero Box			15		
MS	DoPaSo To An Allemande Thar - 1			17		
MS	DoPaSo To An Allemande Thar - 2			17		
B2	Extend - 1		X	41	b2	
B2	Ferris Wheel - 1			48		
PLUS	Follow Your Neighbor			13		

Die erste Spalte des aktuellen Datensatzes enthält dann den Einfügemarke. Nun können alle Felder des aktuellen Datensatzes geändert werden. Die Änderungen werden durch drücken des *Haken*-knopfes übernommen.

Sollte der neue Name bereits existieren, erscheint eine Fehlermeldung und der alte Name wird wiedeingesetzt.

Die Felder *Bis* und *\_* sollen die Nummer des höchsten vorkommenden Calls enthalten. Diese Nummer muss explizit eingetragen werden.

Ein Doppelklick in die Felder *Bis* oder *\_* tragen die Nummer aus dem aktuellen Datensatz der Call-Liste unten rechts ein.

Dasselbe geschieht durch einen Doppelklick auf den aktuellen Datensatz im Bereich Callerlab rechts unten.

Diese Liste kann nicht geändert werden.

# Gimmicks

## Anzeige der Gimmicks

Die Anzeige der Gimmicks erfolgt genauso, wie unter den Modulen beschrieben.

## Neueingabe und Änderung von Gimmicks

Die Neueingabe und die Änderung der Gimmicks erfolgen genauso, wie unter Module beschrieben.

## Reorganisation

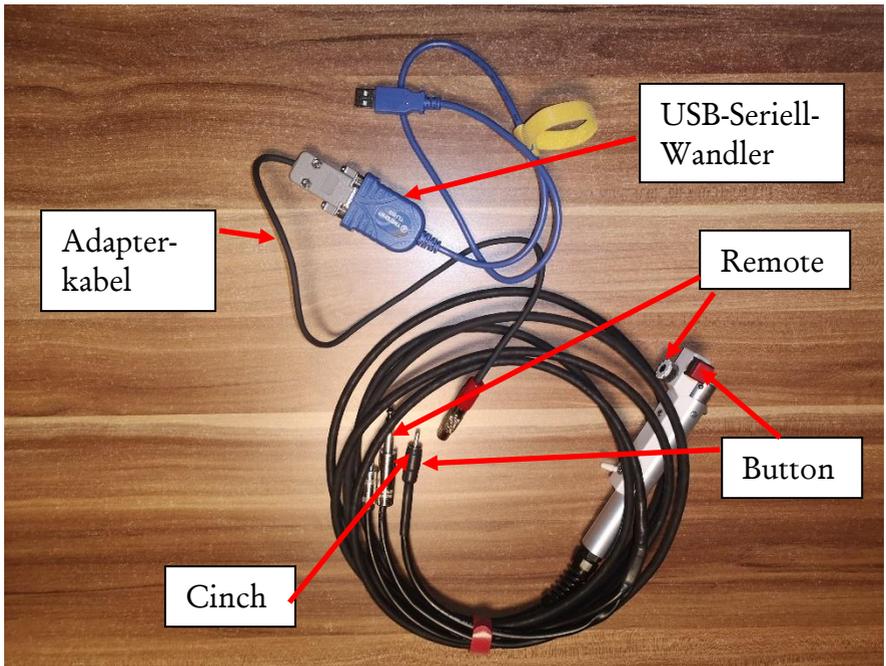
Sollten Inkonsistenzen in den Tabellen auftreten, empfiehlt es sich, diese neu zu organisieren. Dabei werden auch gelöschte Einträge entfernt (Menüpunkt *Extras->Reorganisieren*).

Dasselbe ist sinnvoll, wenn viele Einträge gelöscht werden. Mit der Reorganisation werden die Tabellen verkleinert.



## Button am Hilton-Mikrofonkabel

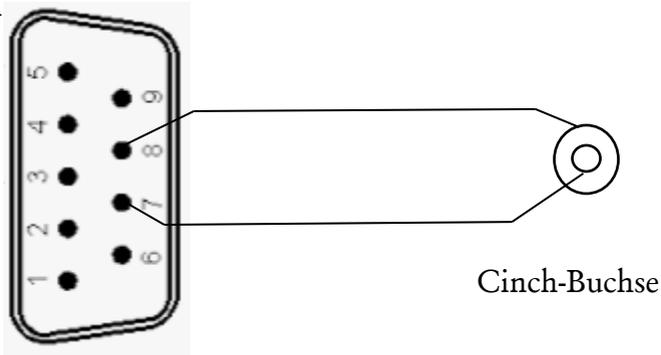
Der Button des Hilton-Mikrofonkabels (Cinch-Anschluss) kann über einen USB-/Seriell-Wandler angeschlossen werden.



Dieser Button simuliert die Pause-Taste.

USB-/Seriell-Wandler gibt es im Internet-Onlinehandel für wenig Geld (Ich verwende unter Win10: TRENDnet TU-S9 USB zu Seriell Konverter, USB 1.1 auf RS-232 Male (9-pin) DB9 Seriell Kabel).

Es ist ein Adapterkabel von 9-pol. Sub-D (F) auf Cinch-Buchse erforderlich



Sicht auf Lötkelche

Im Geräte-Manager muss dann dem Wandler ein serieller Port im Bereich Com1 bis Com9 zugewiesen werden. Alle anderen Einstellungen sind irrelevant und können ignoriert werden.

Die Auswahl von 0 schaltet den seriellen Port ab.

Beim Start des Programmes wird überprüft, ob ein serieller Port vorhanden und aktivierbar ist.

Ist das nicht der Fall erscheint ein Hinweis und die seriellen Ports werden abgeschaltet. Der Button kann dann nicht verwendet werden.

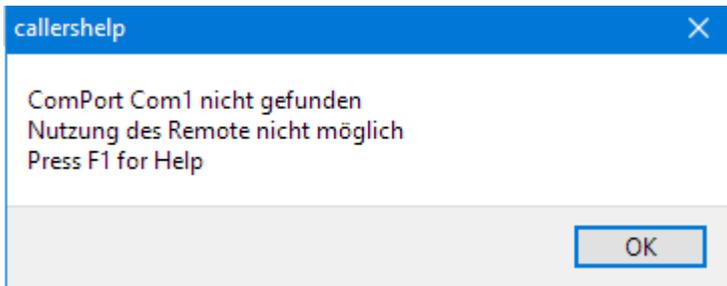
Ist ein Wandler angeschlossen kann über *Extras -> Einstellungen* ein Com-Port ausgewählt werden.

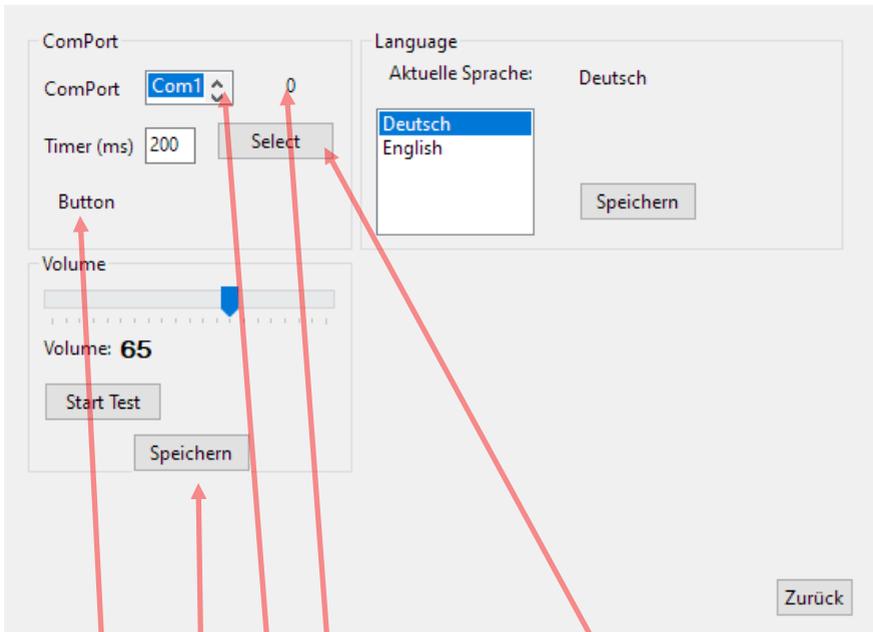
## Einstellungen

Nach der Anpassung von Einstellungen muss das Programm neu gestartet werden, damit diese wirksam werden.

## Remote-Button - COMPort

Ist kein Remote-Button über die serielle Schnittstelle angeschlossen, erscheint beim Start die folgende Fehlermeldung. Das Programm kann trotzdem mit der Tastatur/Maus weiter bedient werden.





Dazu sind in der Com-Box alle entdeckten Com-Ports auswählbar. Dazu muss der der Com-Port in der Box angeklickt und dann Select gewählt werden.

Der aktuell aktivierte Com-Port ist hier dargestellt.

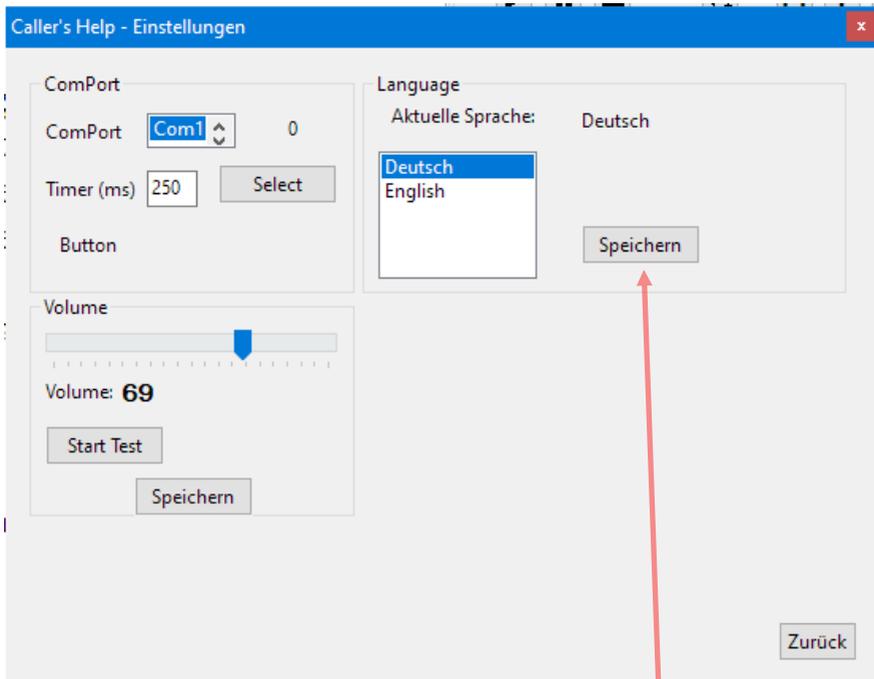
Ebenso kann Reaktionszeit zwischen zwei Drücken des Button in ms ausgewählt werden (min. 100ms, max. 999ms). Durch Select werden die serielle Schnittstelle und der Timer aktiviert.

Zum Testen kann nun der Button am Kabel betätigt werden. Der Hinweis Button blinkt dann.

Zum Abschluss werden dann die gewählten Einstellungen mit dem Knopf *Speichern* gesichert.

## Sprache

Die Sprache des Programmes kann unter dem Menüpunkt *Extras* -> *Einstellungen* geändert werden.



Die aktuelle Sprache ist markiert und wird darüber angezeigt.

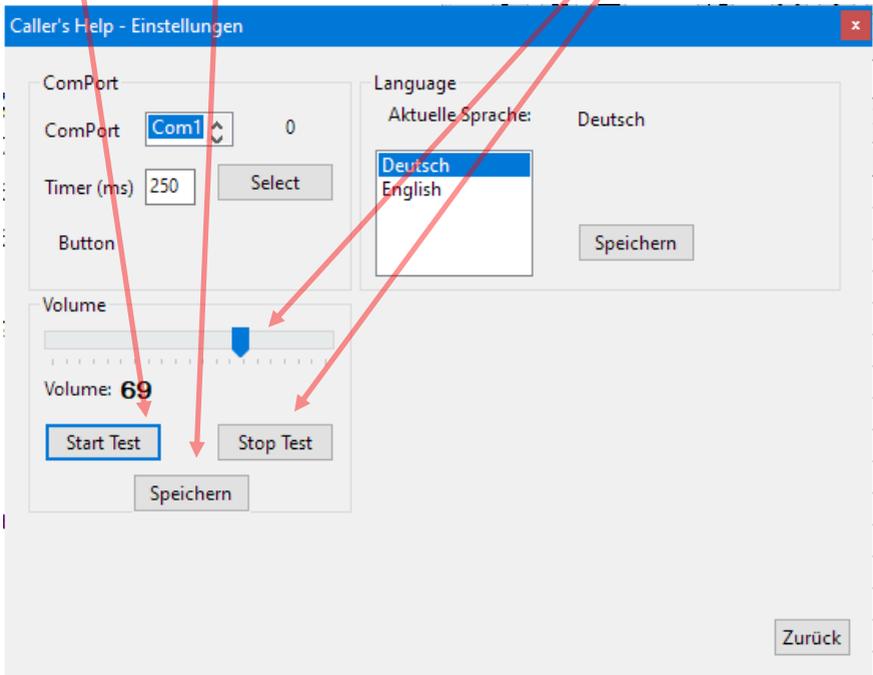
Die Auswahl einer anderen Sprache wird mit *Speichern* bestätigt. Damit die Änderung wirksam wird, muss das Programm neu gestartet werden.

## Start-Lautstärke

Die Lautstärke, mit der das Programm startet kann hier eingestellt und getestet werden.

**ACHTUNG:** Es wird die Systemlautstärke verändert!

*Start Test* spielt den aktuell markierten Song ab. *Stop* stoppt die Wiedergabe und *Speichern* speichert den eingestellten Wert ab.



## Hilfe

Der Menüpunkt Hilfe->Hilfe ruft diese Hilfedatei auf.

## Tastatursteuerung des Players

Der Player kann mit der Maus oder der Tastatur gesteuert werden.

Start	Return / Doppelklick
Stop	Esc
Pause	Leerschrittaste
Loop	Buchstabe kleines l oder L
+	+ (Tastatur, NICHT Num +!) F4
0	0 F3
-	- (Tastatur, NICHT Num -!) F2
Zoom +	I F6
Zoom -	O F5
Lauter	Num + F10
Leiser	Num - F9
In die Playliste kopieren	Rechte Maustaste
Remote-Button	Pause
2x Remote-Button	Start des Songs in der Playlist