

Table of Contents

Benutzerdefinierte Caches	2
Erstellung eines benutzerdefinierten Caches	2
Umgang mit benutzerdefinierten Caches	3



Diese Seite wurde noch nicht vollständig übersetzt. Bitte helfen Sie bei der Übersetzung.
(diesen Absatz entfernen, wenn die Übersetzung abgeschlossen wurde)

Benutzerdefinierte Caches

Du kannst mit c:geo benutzerdefinierte Caches erstellen. Diese können z.B. zur Planung deiner eigenen Caches oder auch nur zur Aufzeichnung von POI verwendet werden. Des Weiteren erstellt c:geo automatisch einen benutzerdefinierten Cache um deine "Gehe zu"-Ziele zu speichern.

Benutzerdefinierte Caches werden mit dem [Cachetyp-Symbol](#) eines virtuellen Caches in deinen Listen und auf der Karte angezeigt.



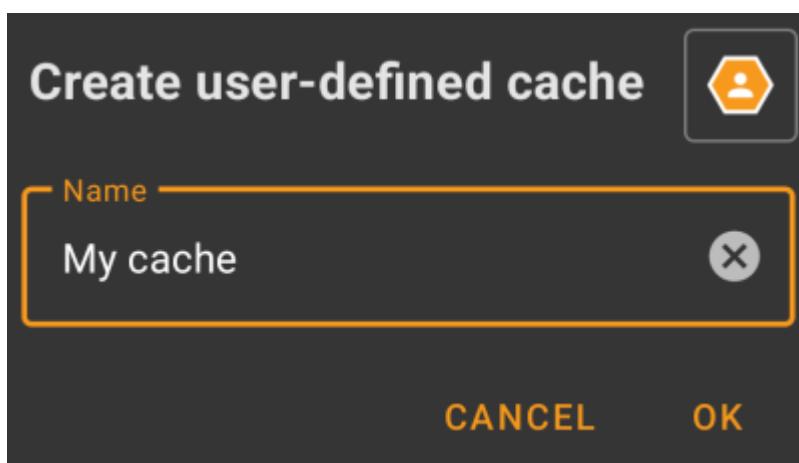
Obwohl du benutzerdefinierte Caches für die Planung deiner eigenen Cacheverstecke nutzen kannst, ist es nicht möglich deinen neuen Cache mit c:geo zu veröffentlichen. Die benutzerdefinierten Caches sind lediglich ein Hilfsmittel für die Planung aber beinhalten keine Online-Funktion um diese an die Geocaching-Plattform zu übermitteln.

Erstellung eines benutzerdefinierten Caches

Du kannst benutzerdefinierte Caches auf zwei Wegen erstellen:

1. Öffne eine Liste gespeicherter Caches und wähle **Caches verwalten** → **Benutzerdefinierten Cache erstellen** aus dem [Listen-Menü](#).
2. Klicke lang auf Karte um die Erstellung eines benutzerdefinierten Caches zu starten. Diese Langklick-Funktion musst du in den [Einstellungen für das Kartenverhalten](#) aktivieren.

Nach der Durchführung dieser Schritte wirst du nach dem Titel für den benutzerdefinierten Caches gefragt:



Danach wird der benutzerdefinierte Cache erstellt und entweder auf der aktuellen Liste (wenn aus dem [Listen-Menü](#) erstellt) oder auf deiner Standardliste (wenn durch Langklick auf der Karte erstellt) gespeichert.

Wenn der Cache über die Karte erstellt wurde, enthält er bereits die Stelle, auf die du geklickt hast, als Cache-Koordinaten. Wenn du ihn über die Liste erstellt hast, sind die Cache-Koordinaten leer, bis du einen Wegpunkt erstellt und dessen Koordinaten als Listing-Koordinaten übernimmst.

So sieht ein typischer benutzerdefinierte Cache aus:

Wegpunkte	Details	Beschreibung
<p>← My cache (ZZ1000) ⋮</p> <p>ADD WAYPOINT</p> <p>ADD CURRENT LOCATION</p> <p><input type="checkbox"/> Hide visited waypoints</p> <p> The waypoint of my cache Reference Point · Custom N 51° 11.235' · E 005° 22.345'</p>	<p>← My cache (ZZ... ⋮</p> <p>Name My cache Type User defined cache Size Unknown Geocode ZZ1000 Distance 4.70 mi Owner You Coordinates N 51° 24.317' · E 006° 59.221'</p> <p>Stored in device</p> <p>Lists: Stored  </p>	<p>← My cache (ZZ1000) ⋮</p> <p>This is a user-defined cache</p> <p>Personal note</p> <p>  </p>
WAYPOINTS (1)	DETAILS	DESCRIPTIONS (1)

Umgang mit benutzerdefinierten Caches

Trotz der Tatsache, dass du den Cache selber erstellt hast, kannst du mit ihm genauso wie allen anderen Caches in c:geo verwalten (z.B. Wegpunkte hinzufügen, auf andere Listen verschieben, usw.). Allerdings stehen einige Funktionen (noch) nicht zur Verfügung, da es kein normaler Cache ist:

Funktion	Einschränkung
Cachetyp	Benutzerdefinierte Caches sind ein eigener Cachetyp in c:geo.
Cachebeschreibung	Es ist noch nicht möglich einen eigenen Text als Cachebeschreibung einzugeben. Die Beschreibung enthält nur "Dies ist ein benutzerdefinierter Cache". Es ist geplant, diese Funktion in einer zukünftigen Version von c:geo zu realisieren. Als Abhilfe kannst du die persönliche Notiz oder die Wegpunkt-Beschreibungen benutzen.
Geocode	Der Geocode wird von c:geo automatisch verwaltet (nutzt das Präfix ZZ). Du kannst den Geocode nicht ändern.
D/T, Größe	Eine Angabe ist für benutzerdefinierte Caches nicht möglich.
Attribute	Attribute werden für benutzerdefinierte Caches nicht unterstützt.
Loggen	Da dies dein eigener lokal erstellter Cache ist, kannst du dafür keine Logeinträge übermitteln.
Logbuch	Da dein lokal erstellter Cache von niemandem geloggt werden kann, gibt es keine Logbuchseite.
Aktualisierung	Da der benutzerdefinierte Cache nur lokal gespeichert ist, kannst du es nicht zum/vom Server aktualisieren.