

Цифровое табло для
Бразильского Джитсу
и Грэпплинга

Федерация Бразильского Джитсу



1 Приветствие

Благодарим Вас за использование программы "Цифровое табло для БДД и грэпплинга".

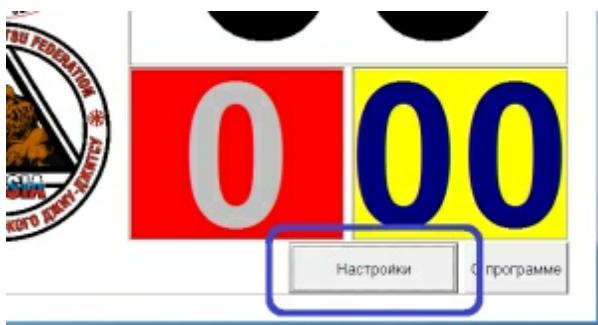
Данная программа позволит Вам сделать проведение соревнований более удобным, а сами соревнования более зрелищными.

Программа обладает дружественным пользователю и интуитивно понятным интерфейсом, поэтому проблем с ее использованием возникнуть не должно.

Как работать с программой

1.1 Шаг 1

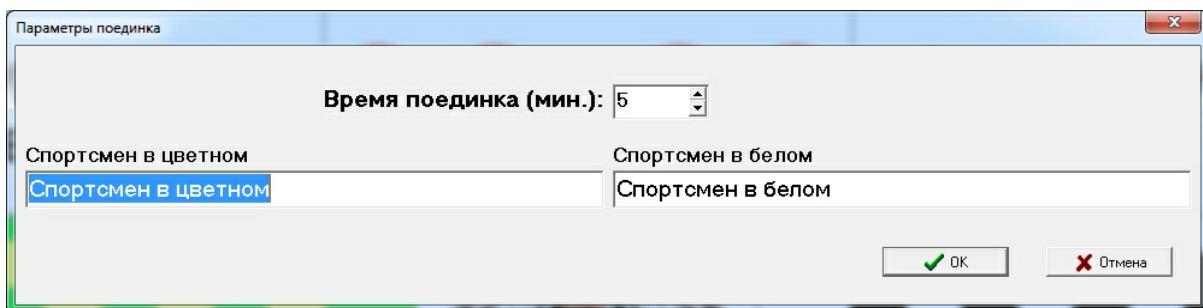
Для запуска таймера необходимо установить начальные настройки.
Нажимаем кнопку "Настройки".



После этого появится окно с настройками, в котором Вам нужно будет выставить время поединка (от 1 до 59 минут) и вписать имена участников в соответствующие графы.

Подтверждение конфигурации осуществляется кнопкой "OK".

Для Отмены введенной информации используется кнопка "Отмена" либо крестик закрытия окна.



После того, как время поединка выставлено и имена введены, нажимаем "OK" и переходим к [шагу 2.](#)

1.2 Шаг 2

Нужные настройки для схватки сделаны, теперь можно начинать.

Кнопки "Старт", "Пауза" и "Стоп" служат для управления временем поединка. Они становятся доступными после того, как установки программы сделаны.

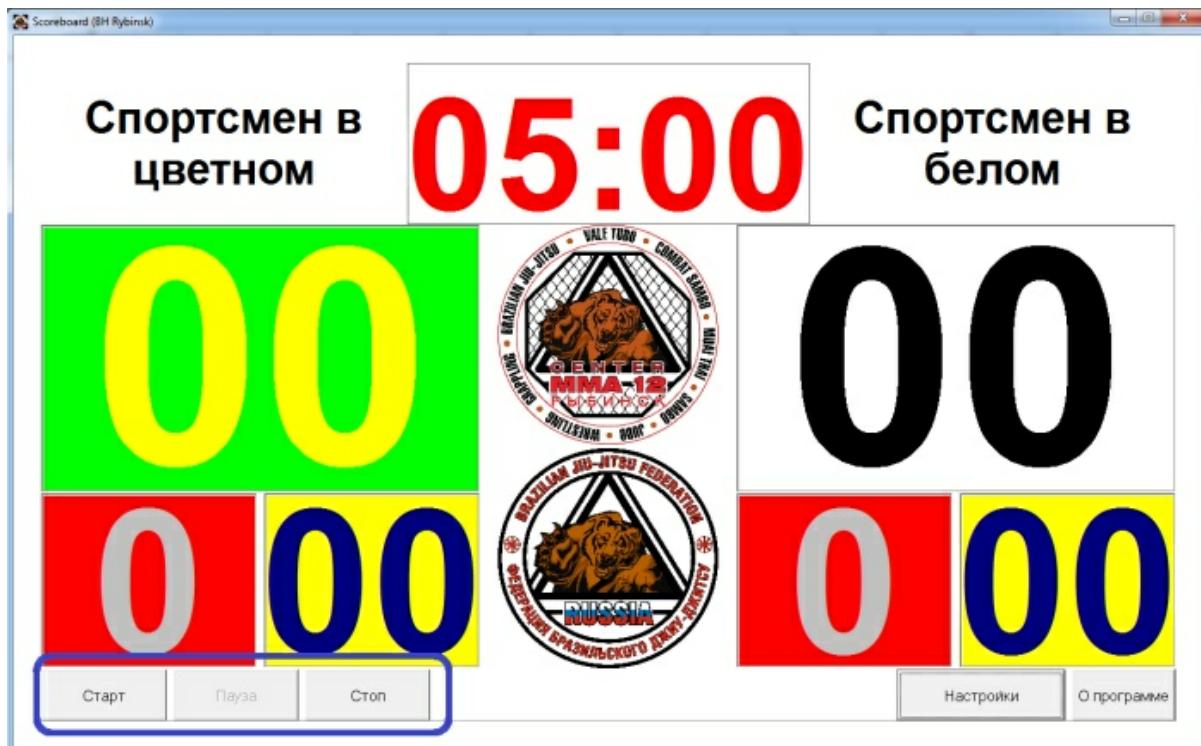
Для начала отсчета времени поединка необходимо нажать кнопку "Старт". После ее нажатия кнопка с настройками становится недоступной.

Для приостановки времени поединка служит кнопка "Пауза". Которая после нажатия останавливает время поединка и надпись на ней изменяется на "Продолжить". При повторном нажатии на нее время запускается снова и надпись снова изменяется на "Пауза".

Кнопки управления балламисмотрите в разделе ["Кнопки управления баллами"](#).

Для полной остановки поединка служит кнопка "Стоп". Нажатие на нее означает окончание поединка. После ее нажатия кнопка натроек снова становится доступной, а кнопки управления поединком - наоборот недоступными.

После нажатия на кнопку "Стоп" переходим к [шагу 3](#).



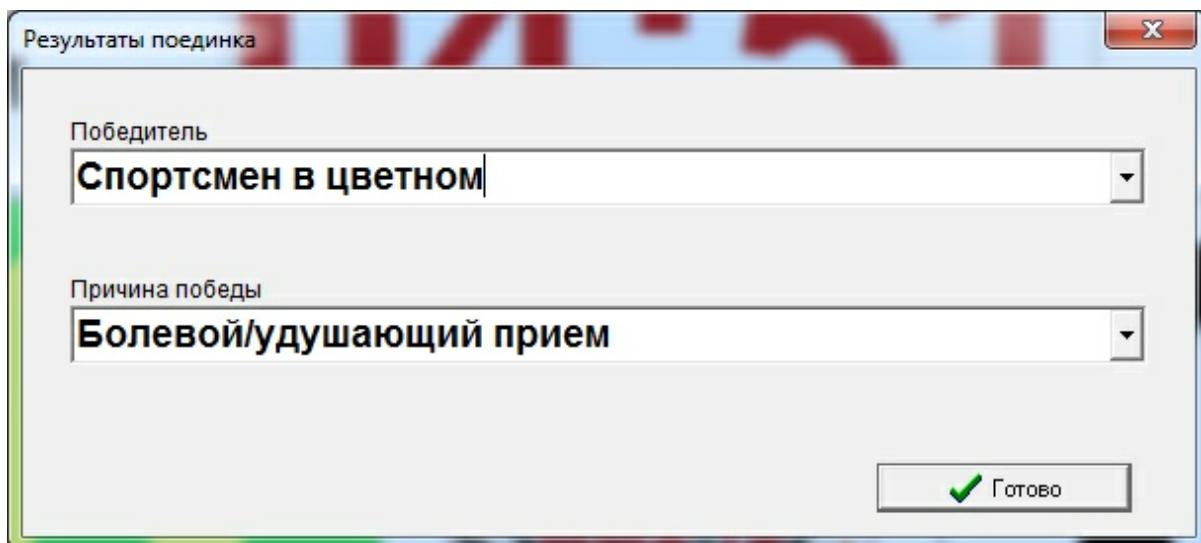
1.3 Шаг 3

После нажатия на кнопку "Стоп" появится окно записи результатов.

В данном окне с помощью выпадающих меню выбираем победителя и причину победы и жмем кнопку "Готово", либо закрываем на крестик.

Результаты запишутся в текстовый файл, который расположен по адресу:
путь_к_программе\Results\текущая_дата

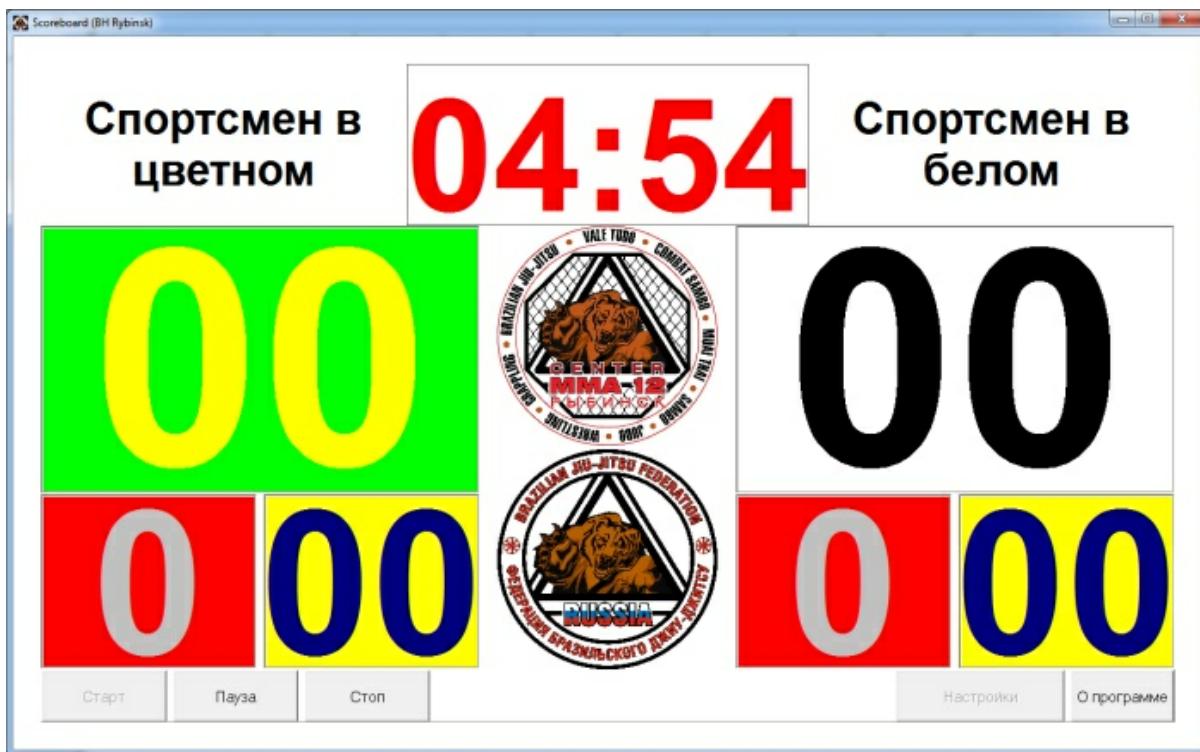
Структуру файла результатов можно посмотреть в [соответствующем разделе](#).



1.4 Кнопки управления баллами

Все управление в программе осуществляется с помощью компьютерной мыши.

Изменение баллов на табло возможно только в том случае, когда настройки поединка осуществлены и таймер запущен.



Изменение баллов нужной панели осуществляется следующим образом:

- наводим курсор мыши на нужную панель;
- жмем необходимую кнопку мыши: **левая - плюс** один балл, **правая - минус** один балл.

1.5 Структура файла результатов

Записи в файл результатов ведутся в столбик с пустой строкой в качестве разделителя между записями.

Файл создается один раз в день. Текущая дата служит его именем.

Пример записи файла результата:

Время окончания: 19:30:09

Победитель: Спортсмен в цветном

Время поединка: 0 мин. 3 сек.

Причина победы: Соперник не может/не хочет продолжать поединок

1.6 Оповещение о скором окончании схватки

Если остается 10 секунд до окончания поединка, то панели с именами соревнующихся начинают мигать, как показано на рисунках.

