

# Felhasználói kézikönyv

A program felülete grafikus, tipikusan gombokkal navigálható. A használatát lentebb találja jobban kifejtve, de azelőtt még egy pár szabályt lefektetnék, hogy ne legyen az elvárttól eltérő működés.

- Minden olyan helyen, ahol szöveges bevitel lehetséges kerüljük a speciális karaktereket
  - Kivétel ez alól a : !, -, \_
- Ha megnyitunk egy olyan funkciót, ami új ablak megjelenésével jár mindenképp fejezzük be ott dolgunkat, mielőtt egyáltalán megnyitunk egy másik funkciót
- A képek megjelenéséhez a „resources” mappának a programot futtató file mellett kell lennie
- Az azonos névvel rendelkező dolgok általában felülírják egymást, így legyünk óvatosak

## Indítás

A program elindításakor egy belépést kérő ablak jelenik meg. Itt a felső szövegbeviteli mező a felhasználónevet, az alsó a jelszót kéri. A „Log In” gombra kattintva tudjuk ezeket ellenőrizni, siker esetén tovább léphetünk a konfigurációs felületre, hiba esetén a program jelzi a művelet sikertelenségét. Ennek átlépése kötelező ahhoz, hogy bármi érdemi munkát tudjunk végezni a programban.

## Konfigurációs felület

Két gombot láthatunk az ablak tetején és ötöt a közepén, ezekkel tudunk különféle funkciókat elérni.

A felső két gombból az elsővel, ha van éppen futó szavazás, a szavazói felületre tudunk átlépni. Átlépés előtt ki szükséges jelentkeznünk a fiókunkból, amiről a program figyelmeztet is minket. A másodikkal bezárjuk a programot.

### Új szavazás létrehozása

Az első gomb a menüben, itt tudunk új szavazásokat létrehozni, amihez meg kell adnunk bizonyos adatokat a megfelelő mezőkbe.

- Szavazás neve: egy név a szavazások könnyebb azonosításához
- Szavazás kérdése: a kérdés ami meg fog jelenni a szavazók előtt a szavazói felületen
- Összes szavazó száma: az a szám, amennyien maximum szavazhatnak majd a szavazáson
- Jelöltek: Itt a „New Candidate” gombbal adhatunk hozzá egy új sort a táblázathoz, amit belekattintással szerkeszthetünk. A „Delete Candidate” gomb a kiválasztott jelöltet törli.

Ha elégedettek vagyunk, akkor a szavazást a „Save new vote” gombbal menthetjük el. Ezután azt a menü más pontjaiban is láthatjuk.

### Szavazás elindítása és lezárása

A második gomb a menüben, itt tudjuk elindítani és lezárni a szavazásokat. A táblázatban minden eltárolt szavazás megjelenik, innen a kiválasztottat a „Start Vote” és „End Vote” gombbal tudjuk elindítani vagy lezárni. Csak még el nem indított szavazást tudunk elindítani és csak elindítottat lezárni.

## Szavazó kulcsok lekérdezése

A harmadik gomb a menüben, itt tudjuk minden szavazáshoz lekérdezni a szavazó kulcsokat. A baloldali táblázatban kiválasztva egy szavazást a jobboldaliban megjelennek a hozzá tartozó szavazó kulcsok. A könnyebb szétosztás érdekében, ha kiválasztunk egy szavazó kulcsot és rákattintunk a „Copy Selected Key” gombra, az a kulcs a vágólapra másolódik.

## Szavazás eredményeinek megtekintése

A negyedik gomb a menüben, itt tudjuk lezárt szavazások eredményeit megtekinteni. A baloldali táblázatban kiválasztott szavazás eredményei jelennek meg a jobban jelöltenként leosztva.

## Adminisztrátori profilok létrehozása, szerkesztése, törlése

Az ötödik gomb a menüben, itt tudunk különféle műveleteket elvégezni a mentett profilokon. Szerkeszteni a mezőkbe belekattintással tudunk, új profilt a „New Profile” gombra kattintva hozhatunk létre, kitörölni kiválasztott profilt a „Delete Profile” gombbal tudunk. Fontos, hogy minden változtatás csak a „Save Profiles” gombra kattintással mentődik el.

## Szavazói felület

A konfigurációs felületen keresztül elérhető, egy szavazó tipikusan a programnak csak ezt a részét fogja látni. A konfigurációs felületre visszalépni a bal felső sarokban lévő gombbal lehetséges, de ilyenkor újonnan belépés szükséges valamelyik profilba.

Megnyitásakor egy szavazó kulcsot vár a jelenleg futó szavazáshoz mely megadása és a „Use key” gombra kattintás után megjelennek a jelöltek, mint gombok és a szavazás kérdése. Itt valamelyik gombra kattintva tudunk leadni arra egy szavazatot, mely megerősítése is szükséges egy felugró ablakon keresztül. Ezután a program visszalép a szavazó kulcsot kérő felületre.