

Wettkampf-Manager

Dokumentation und Anleitung

Dieses Dokument erklärt den Benutzung des Programms „Wettkampf-Manager“ für Feuerwehrsport-Wettkämpfe.

Inhaltsverzeichnis

1 Installation.....	2
1.1 Download.....	2
1.2 Installation.....	2
1.3 Programm starten.....	2
1.4 Weitere Skripte.....	3
2 Lizenz der Programmdateien.....	3
3 Über die Entwicklung.....	3

1 Installation

1.1 Download

Über die Webseite Feuerwehrsport-Statistik.de → Feuerwehrsport → Wettkampf-Manager kann man sich die aktuelle Version herunterladen. Diese enthält eine Datenbank mit Personen, Mannschaften und Serienergebnissen, die täglich aktualisiert wird.

Es gibt vier verschiedene Versionen:

- Windows (getestet ab Windows 7 mit 64bit)
- Linux mit 32 bit (x86)
- Linux mit 64 bit (x86_64)
- OSX (ungetested für Macs)

1.2 Installation

Nach dem Herunterladen wird die ZIP-Datei entpackt („Alle extrahieren“). Der Wettkampf-Manager ist nun einsatzbereit.

Will man einen weiteren Wettkampf auswerten, reicht ein weiteres Entpacken in einen separates Verzeichnis.

1.3 Programm starten

Die Datei „starten.sh“ bzw. „starten.bat“ durch Doppelklick ausführen. Es öffnet sich ein schwarzes Fenster, welches ein paar englische Ausgaben anzeigt. Dies ist ein Webserver, der die ganze Zeit im Hintergrund laufen muss. Man muss nun warten, bis die Ausgabe „Booting WEBrick“ erscheint.

```

C:\Windows\system32\cmd.exe
Server starten
Zum Beenden bitte STRG + C drücken
Zum Beenden bitte STRG + C drücken
Zum Beenden bitte STRG + C drücken
DL is deprecated, please use Fiddle
=> Booting WEBrick
=> Rails 4.2.0 application starting in production on http://0.0.0.0:80
=> Run 'rails server -h' for more startup options
=> Ctrl-C to shutdown server
[2016-05-08 23:07:29] INFO WEBrick 1.3.1
[2016-05-08 23:07:29] INFO ruby 2.1.5 (2014-11-13) [i386-mingw32]
[2016-05-08 23:07:29] INFO WEBrick::HTTPServer#start: pid=4328 port=80

```

Windows: An diese Stelle muss die Firewall bestätigt werden.

Nun öffnet man ein Browser seiner Wahl, vorzugsweise Firefox oder Chrome und gibt <http://localhost/> in die Adresszeile ein.

Linux: <http://localhost:3000/>

Es erscheint nach kurzer Zeit die Anmeldemaske des Wettkampf-Managers.

1.4 Weitere Skripte

Es gibt weitere nützliche Skripte, die hier kurz beschrieben werden:

backup_im_hintergrund	Führt alle 5 Minuten ein Backup aller Eingaben durch. Der Pfad kann im Wettkampf-Menü konfiguriert werden. Es ist sinnvoll diesen Pfad auf ein externes Medium, wie einen USB-Stick oder einer Speicherkarte zu legen, um einen Festplattenausfall zu kompensieren. Außerdem liefert diese Daten eine gewisse Änderungshistorie.
start_console	Führt eine Konsole zum direkten Ändern der Daten aus. Dies ist nur für Programmierer gedacht.
reinstall	Führt eine erneute Installation mit Herunterladen der Datenbank durch.

2 Lizenz der Programmdateien

Der Quellcode für den Wettkampf-Manger steht unter der AGPLv3¹ und kann unter <https://github.com/Feuerwehrsport/wettkampf-manager> heruntergeladen werden.

1 GNU Affero General Public License - <http://www.gnu.org/licenses/agpl-3.0.de.html>

Die Verfasser der Software übernehmen keine Garantie für Schäden jeglicher Art.

3 Über die Entwicklung

Der Wettkampf-Manager wird seit Frühjahr 2015 hauptsächlich von Georg Limbach als quelloffene Software entwickelt. Ziel ist es, die Ergebnisberechnung von Feuerwehrsportwettkämpfen so einfach wie möglich zu gestalten.

Als Basis wird das Framework Ruby on Rails 4.2 mit Ruby 2.1 benutzt. Weitere Informationen dazu finden sich auf Feuerwehrsport-Statistik.de² oder auf Github³.

Die aktuelle Entwicklung wird durch die Lichtbit GmbH⁴ aus Rostock unterstützt.

Im Vorfeld entwickelte Daniel Grosche⁵ seit 2004 die Vorversion dieses Wettkampf-Managers. Es handelte sich um ein Datenbank-Management-System, entwickelt mit Microsoft Visual FoxPro 6.0.

2 https://www.feuerwehrsport-statistik.de/wettkampf_manager

3 <https://github.com/Feuerwehrsport/wettkampf-manager>

4 <http://lichtbit.com>

5 <http://dgrosche.charlottenthal.de>