

Cross Manager 1.0



9/20/2008

Mikro **GRAF** **Art**
Architektura 7, 1120 Ljubljana
tel. + fax: 01/5406-519

1. Kazalo

1. Kazalo	2
2. Uvod	3
3. Nameščanje programa	3
Zahteve za namestitev programa	3
Namestitev programa	3
4. Uporaba programa	3
Zagon programa	3
Pozdravno okno	4
Nastavitev čitalnika	5
Priprava tekme	6
Dodaj novega tekmovalca	8
Tekma	9
Po tekmi	10
Rezultati tekme	11
Rezultati več tekem	12
5. O programu	12

2. Uvod

Aplikacija CrossManager 1.0 je namenjena predvsem uporabi v osnovnih in srednjih šolah v Sloveniji. Predstavlja učinkovito rešitev za izvajanje tekmovanj, kjer je vrstni red časovno pogojen. Poleg tega tudi avtomatizira pripravo na takšne dogodke in ponuja možnost tiskanja poročil in diplom takoj ali tudi kasneje.

Podjetje Mikro Graf Art d.o.o. in Slavko Žitnik se Vam zahvaljujemo za nakup in uporabo našega programa.

3. Nameščanje programa

Zahteve za namestitev programa

Vaš program bo pravilno deloval v operacijskem sistemu Microsoft Windows XP, Vista ali novejšemu. Pred namestitvijo preverite, če imate nameščena naslednja orodja:

- ✓ .NET Framework 3.5
- ✓ Pregledovalnik PDF dokumentov (Adobe Acrobat Reader)

Če teh orodij nimate, si jih lahko namestite iz priloženega CD-ja iz mape *01_Programi*. Program .Net Framework 3.5 se Vam lahko namesti tudi avtomatsko ob namestitvi, če ste priključeni na internet.

Namestitev programa

Ko vstavite CD v računalnik, se Vam avtomatsko zažene namestitveni program. Sledite čarovniku za namestitev, da boste Vaš program uspešno namestili.

Če se Vam namestitev ne zažene sama, jo lahko zaženete tudi ročno iz priloženega CD-ja: Kliknite gumb **START > ZAŽENI** in nato v vnosno polje vpišite besedilo, ki ga navajamo med dvema narekovajema: »**D:\03_CrossManagerSetup\setup.exe**«, kjer zamenjajte črko **D** s črko, s katero je označen Vaš optični pogon.

4. Uporaba programa

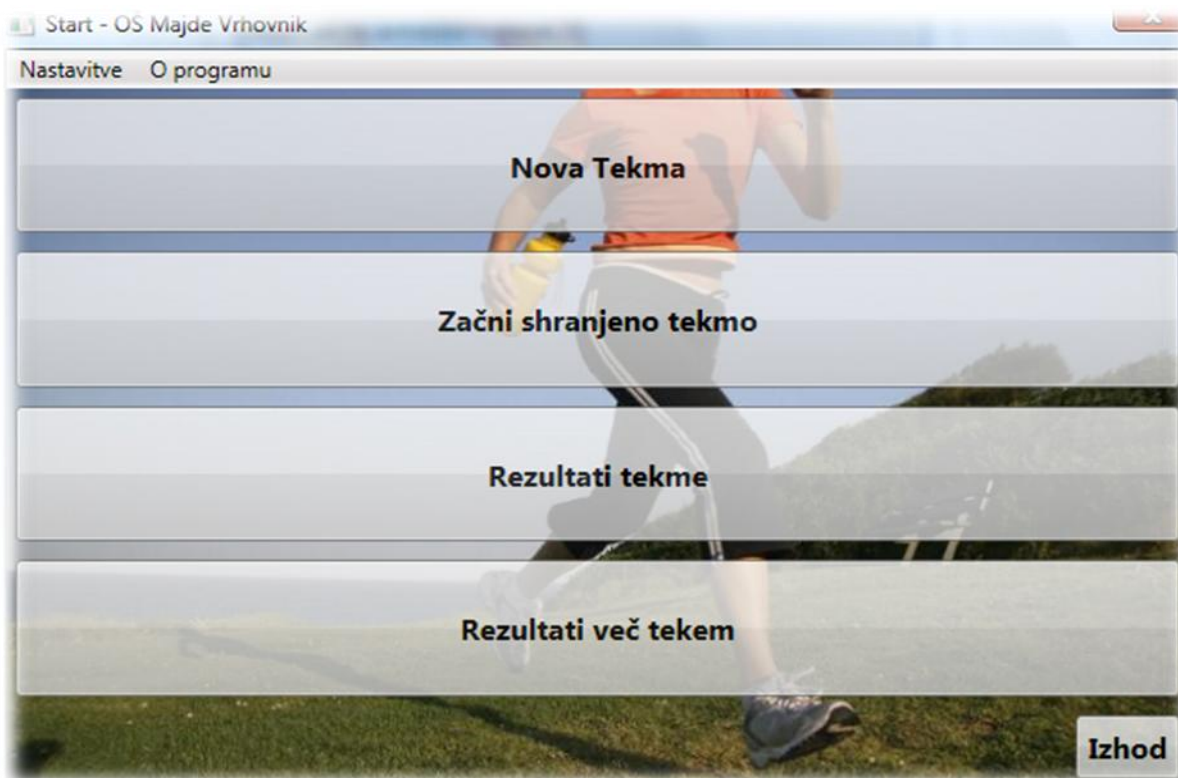
Zagon programa

Ko ste namestili Vaš program, ga lahko zaženete tako, da kliknete na gumb **START > VSI PROGRAMI > CROSS MANAGER** ali z dvojnimi klikom na ikono na namizju:



Če ste že shranili kakšno tekmo, jo lahko odprete z dvojnim klikom na datoteko. Odpre se Vam **Pozdravno okno**. Če nato kliknete na **ZAČNI SHRANJENO TEKMO** ali **REZULTATI TEKME**, se upošteva tekma, s katero se zagnali program.

Pozdravno okno

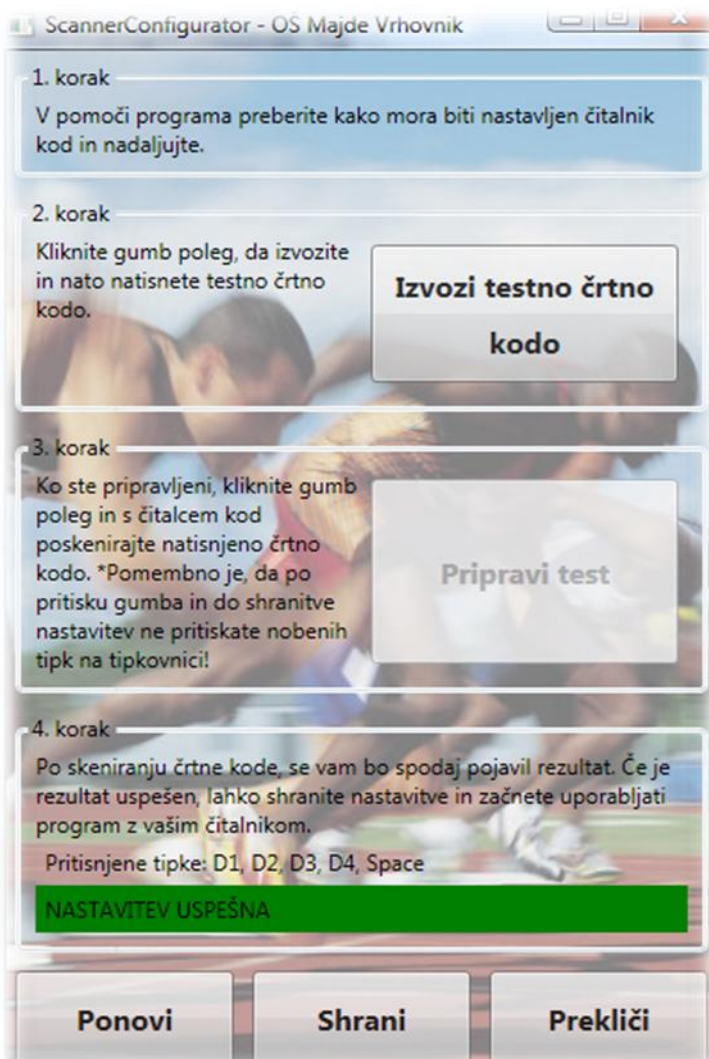


To okno predstavlja izhodiščno lokacijo programa, kjer boste vedno začeli. Ob prvem zagonu Vam priporočamo, da nastavite Vaš čitalnik črtnih kod, v kolikor ga uporabljate. To storite v meniju **NASTAVITVE > NASTAVITEV ČITALNIKA**. V meniju **O PROGRAMU** se nahaja **POMOČ**, ki je enaka tej, ki jo trenutno berete, **VIDEO PREDSTAVITEV** programa, in **VIZITKA**, kjer je nekaj osnovnih podatkov o aplikaciji.

Opis akcij ob klikih na gumbe:

- **NOVA TEKMA:** Začetek priprave nove tekme
- **ZAČNI SHRANJENO TEKMO:** Če ste si predhodno že vpisali tekmovalce in natisnili tekmovalne kartone, lahko tu nadaljujete in začnete tekmo.
- **REZULTATI TEKME:** Tiskanje rezultatov – poročil/diplom shranjene in že končane tekme.
- **REZULTATI VEČ TEKEM:** Možnost, da združite tekmovalce večih tekem v eno tekmo in nato natisnete skupno poročilo/diplome.
- **IZHOD:** Izhod iz programa

Nastavitev čitalnika



Če ste poleg našega programa kupili tudi čitalnik črtne kode, je le-ta že pravilno nastavljen in umerjen. Če ste ga kupili sami kje drugje, ga morate nastaviti tako, da ga računalnik zazna kot novo tipkovnico in izbran terminator prebrane kode naj bo **Space**.

Ko ste vse potrebne prej opisane postopke opravili, lahko nastavite čitalnik v našem programu.

Za uspešno nastavitev čitalca v vsakem koraku natančno sledite navodilom:

- Najprej izvozite testno črtno kodo in jo natisnite¹.
- Ko ste to naredili, pritisnite gumb **Pripravi test**. S pritiskom na ta gumb začnemo "poslušati" katere tipke so pritisnjene, zato se tipkovnice **ne dotikajte!**
- Poskenirajte že natisnjeno črtno kodo in po uspešni nastavitvi, bo okno izgledalo podobno kot na sliki levo.
- Za uveljavitev rezultatov, morate nastavitve še shraniti, drugače lahko ob neuspehu nastavitev tudi ponovite.

¹ Tiskanje črtnih kod je priporočeno z laserskim tiskalnikom, da skener lažje prebere črtno kodo.

Priprava tekme

Priprava Tekme - OS Majde Vrhovnik

Podatki o tekmi:

Ime tekme: Tekmovanje v krosu 16.9.2008

Število skupin: 1

Tekmovalci:

Dodaj novega tekmovalca

Uvoz/Izvoz iz *.csv datoteke

Ločilni znak: ;

Uvozi tekmovalce Izvozi tekmovalce

Zaporedna številka	Startna skupina	Ime	Priimek	Spol	Razred	Leto rojstva
1	1	Janez	Kovač	Moški	1.a	1993
2	1	Mirko	Strojinc	Moški	2.b	1994
3	1	Bojan	Vrhovec	Moški	2.a	1995
4	1	Mirjam	Bukovec	Žensk	8.f	1990
5	1	Jožica	Božič	Žensk	3.c	1998

Shrani tekmo kot...

Število tekmovalcev: 5

Izbira tiskanja imen tekmovalcev

Izbira tiskanja črtnih kod

☒ S črtnimi kodami

☐ Brez črtnih kod

Izvozi tekmovalne kartone

Nazaj Začni tekmo

V tem oknu lahko v posameznih rubrikah nastavite vse lastnosti tekme, ki se bodo kasneje uporabile.

Ime tekme služi za ime, ki se bo pojavilo na poročilu, ki ga boste natisnili na koncu.

Število skupin pomeni le razporeditev trenutnih tekmovalcev na več skupin, če ne morejo startati vsi naenkrat. Rezultati na koncu pa so upoštevani skupaj.

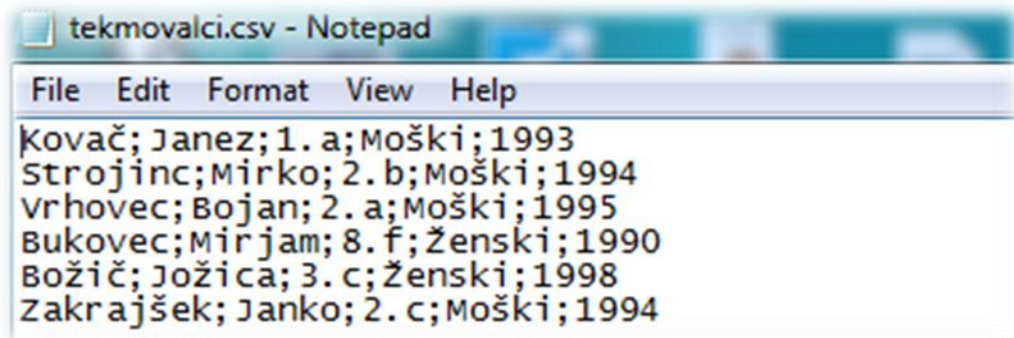
Urejanje tekmovalcev: Že vnesene tekmovalce lahko urejate tako, da dvakrat kliknete nanj in se Vam odpre okno, kjer lahko uredite kakšno od njegovih lastnosti.

Brisanje tekmovalcev: Tekmovalca lahko izbrišete iz seznama tako, da enkrat kliknete nanj, da ga izberete, in nato pritisnete tipko **DELETE** na tipkovnici.

Opis akcij ob klikih na gumb:

- **DODAJ NOVEGA TEKMOVALCA:** Odpre se Vam novo okno, kjer lahko dodate enega ali več tekmovalcev k tekmi, ki jo pripravljate.
- **UVOZI TEKMOVALCE:** To možnost uporabite, če želite uvoziti tekmovalce iz *.csv ali *.txt datoteke, kjer je vsak tekmovalec zapisan v eni vrstici in so njegove lastnosti ločene z znakom, ki je podan v polju **ločilni znak**. Tak tip datoteke lahko izvozite iz programa Excel ali jo napišete na roke v programu kot je beležnica. Da se bodo šumniki pravilno upoštevali, morate uporabiti Windows kodiranje znakov ANSI ali UTF-8.

Izgled primerno urejene datoteke:



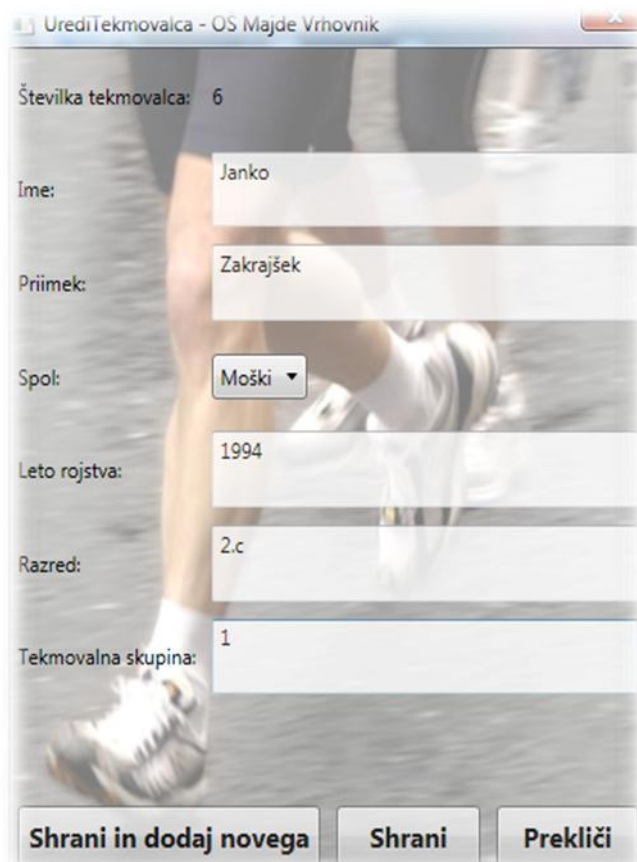
- **IZVOZI TEKMOVALCE:** To je inverzna funkcija uvoza. Izvozi Vam trenutne tekmovalce v izbrano datoteko.
- **SHRANI TEKMO KOT...** : To možnost izberete, če ste trenutno le pripravili tekmo in natisnili tekmovalne kartone, tekmo pa želite začeti kasneje:

OPOZORILO:

Če boste natisnili kartone in ne začeli tekme, si jo shranite, ker se startne številke dodeljujejo avtomatsko in boste morali tekmovalce vnašati v enakem vrstnem redu, kot ste jih ravnokar vnesli!

- **IZVOZI TEKMOVALNE KARTONE:** Glede na izbrane možnosti tiskanja in na izbiro tiska črtnih kod se Vam izvozijo tekmovalni kartoni, ki jih lahko natisnete in razdelite tekmovalcem.
- **NAZAJ:** Prekliče vse neshranjene spremembe in Vas vrne v začetno okno.
- **ZAČNI TEKMO:** Ta gumb kliknete, ko želite začeti tekmo.

Dodaj novega tekmovalca



Uredi Tekmovalca - OŠ Majde Vrhovnik

Številka tekmovalca: 6

Ime: Janko

Priimek: Zakrajšek

Spol: Moški ▼

Leto rojstva: 1994

Razred: 2.c

Tekmovalna skupina: 1

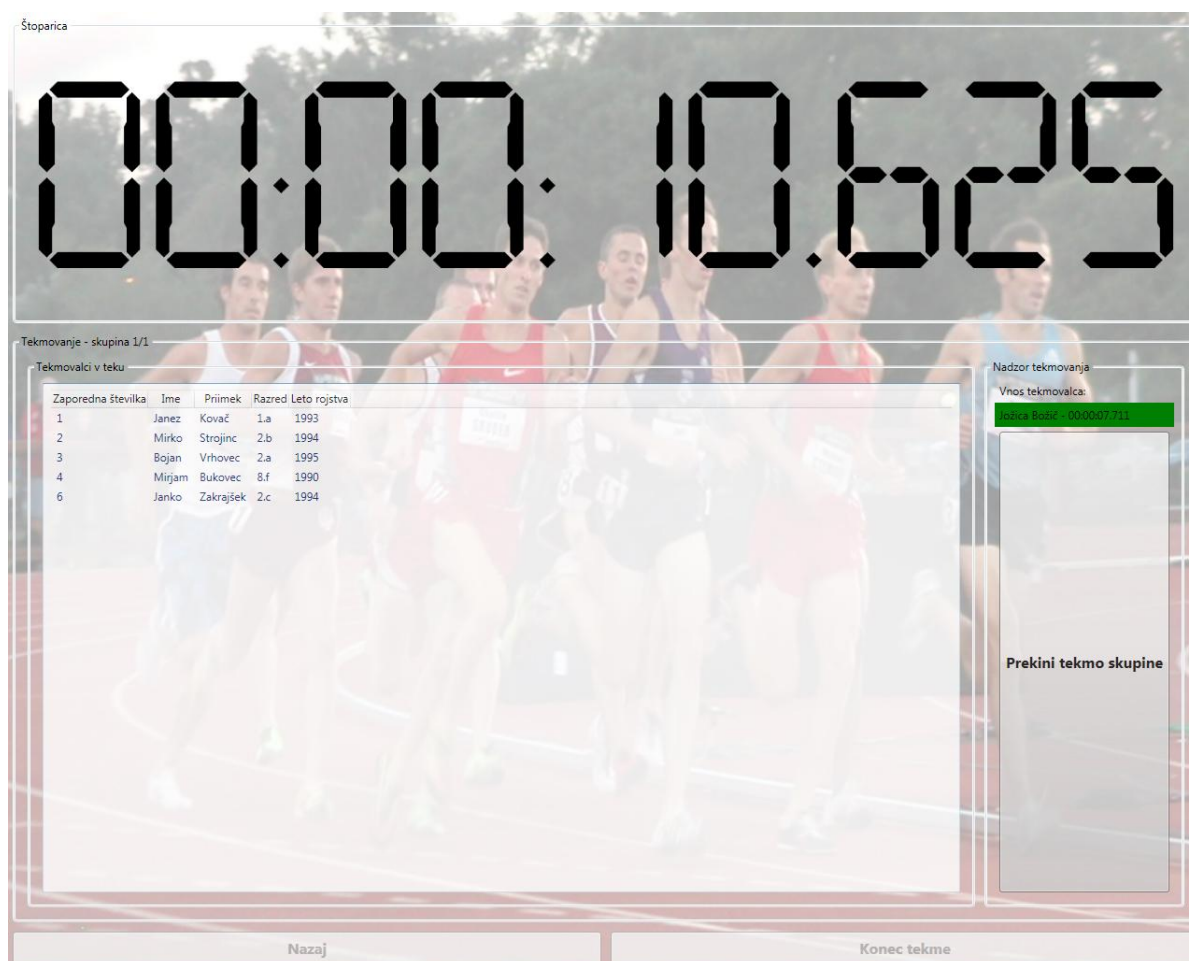
Shrani in dodaj novega Shrani Prekliči

Tu lahko dodate enega ali več tekmovalcev k tekmi. Upoštevati morate pravila, da je leto rojstva določeno s 4 števki in da je tekmovalna skupina celo število, drugače Vam program izpiše opozorilo, da morate vnos popraviti.

Opis gumbov:

- **SHRANI IN DODAJ NOVEGA:** Doda trenutni vnos tekmovalcem in ponovno nastavi polja za dodajanje novega tekmovalca/ke.
- **SHRANI:** Doda trenutni vnos (vse do sedaj v tem oknu vnesene tekmovalce) in zapre okno.
- **PREKLIČI:** Zapre okno in ne naredi nobenih sprememb.

Tekma



Štoparica

00:00:10.625

Tekmovanje - skupina 1/1

Tekmovalci v teku

Zaporedna številka	Ime	Priimek	Razred	Leto rojstva
1	Janez	Kovač	1.a	1993
2	Mirko	Strojinc	2.b	1994
3	Bojan	Vrhovec	2.a	1995
4	Mirjam	Bukovec	8.f	1990
6	Janko	Zakrajšek	2.c	1994

Nadzor tekmovanja

Vnos tekmovalca:

Jasica Božić - 000007711

Prekini tekmo skupine

Nazaj Konec tekme

To okno je namenjeno tekmovanju in beleženju časov med samim tekmovanjem.

Opis delovanja:

Tekma se prične s pritiskom na gum **ZAČNI TEKMO SKUPINE**². S tem se sproži štoparica, ki kaže čas in ostali gumbi postanejo »zamrznjeni.« Če je prišlo do kakršnihkoli težav in moramo start ponoviti, lahko pritisnemo na gumb **PREKINI TEKMO SKUPINE**, da lahko ponovno začnemo tekmo s trenutno skupino.

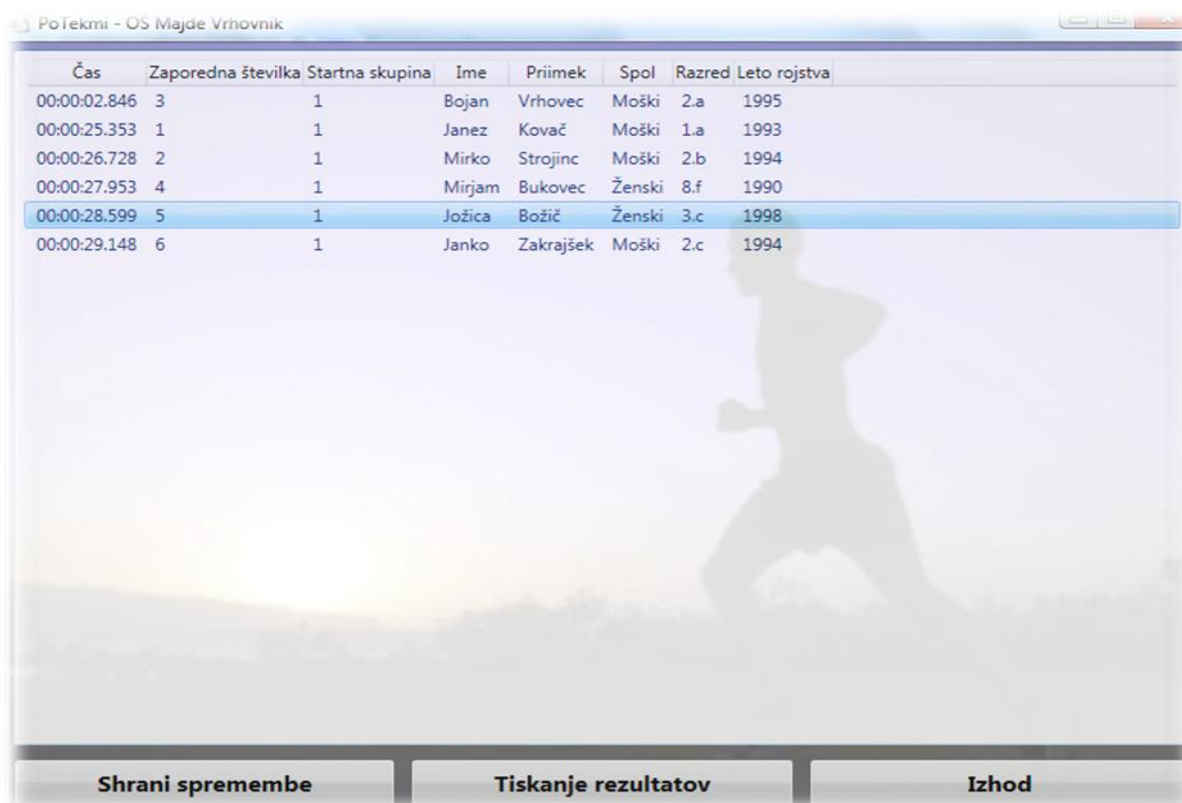
Ko tekmovalec priteče na cilj, lahko preko tipkovnice vpišemo njegovo startno številko in pritisnemo tipko **ENTER** ali **PRESLEDNICE** (**Zabeleži se čas pritiska izbrane tipke, zato lahko startno številko vpišete že prej, če lahko razberete tekmovalca, ki teče proti cilju**). Če pa uporabljate čitalnik črtnih kod, pa tekmovalcu na cilju s čitalcem prečitajte njegovo črtno kodo in se rezultat samodejno vnese.

² Skupina je le del tekmovalcev trenutne tekme. Skupine se uporabljajo v primeru, če vsi tekmovalci, za katere se bodo uporabila skupna poročila/diplome, ne morejo startati naenkrat, npr.: zaradi premalo stez in se jih zato razporedi po skupinah.

Opis ostalih gumbov:

- **NAZAJ:** Ta gumb je aktiven le na začetku, ko teče prva skupina. Z njim se lahko vrnemo nazaj v pripravo tekme, kjer lahko npr.: **izbrišemo kakega tekmovalca, če ni prisoten in nato ponovno začnemo tekmo.**
- **NASLEDNJA SKUPINA/KONEC TEKME:** Če imamo več skupin in trenutna skupina ni zadnja, je desno spodaj gumb **NASLEDNJA SKUPINA**. Z njim začnemo tekmo naslednje skupine. Drugače se gumb zamenja z gumbom **KONEC TEKME** in ob pritisku shrani čase tekmovalcev trenutne tekme in nam odpre okno **Po tekmi**. V obeh primerih gumba postaneta aktivna šele, ko vsi tekmovalci trenutne skupine prispejo na cilj in se jim zabeleži njihov čas.

Po tekmi



Čas	Zaporedna številka	Startna skupina	Ime	Priimek	Spol	Razred	Leto rojstva
00:00:02.846	3	1	Bojan	Vrhovec	Moški	2.a	1995
00:00:25.353	1	1	Janez	Kovač	Moški	1.a	1993
00:00:26.728	2	1	Mirko	Strojinc	Moški	2.b	1994
00:00:27.953	4	1	Mirjam	Bukovec	Ženski	8.f	1990
00:00:28.599	5	1	Jožica	Božič	Ženski	3.c	1998
00:00:29.148	6	1	Janko	Zakrajšek	Moški	2.c	1994

To okno se nam odpre po končani tekmi. Namenjeno je urejanju morebitnih napak, ki smo jih naredili pri vpisu tekmovalcev, njihovih časov,... (Dvoklik na tekmovalca).

Opis gumbov:

- **SHRANI SPREMEMBE:** S pritiskom na ta gum shranimo spremembe trenutne tekme, ki smo jih naredili v tem oknu.
- **TISKANJE REZULTATOV:** Ta gumb nas pripelje v okno **Rezultati tekme**, kjer lahko natisnemo poročila/diplome trenutne tekme.
- **IZHOD:** Izhod iz programa.

Rezultati tekme

Tiskanje rezultatov - OS Majde Vrhovnik

Tiskanje poročil

Izbrana polja

- ☒ Čas teka
- ☒ Ime
- ☒ Priimek
- ☐ Startna številka
- ☐ Spol
- ☐ Leto rojstva
- ☐ Razred
- ☐ Startna skupina

Grupiraj po:

- ☐ Letu rojstva
- ☐ Razredu
- ☐ Spolu

Izvozi poročilo tekme

Tiskanje diplom

Za prvih 3 mest

☒ CrossManager diploma

☐ Poljubna diploma

X Y (sredina v mm od spodaj levo)

105 265 Ime šole

105 170 Ime tekmovalca

105 130 Besedilo:

Za doseženo {0}. mesto na šolskem tekmovanju iz kroša.

53 50 Kraj in datum:

Ljubljana, 16.9.2008

159 50 Mentor:

Janez Novak

Izvozi diplome

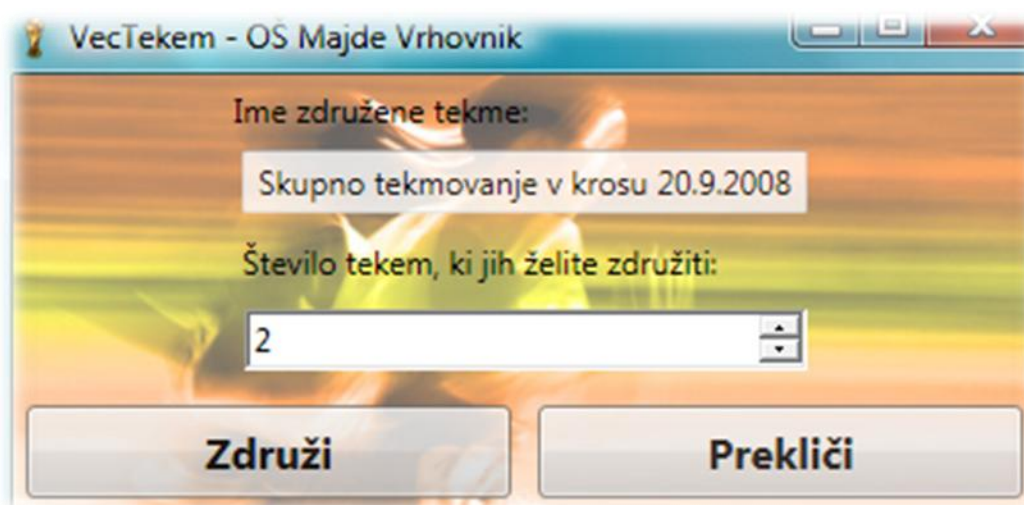
Na začetek Izhod

To okno je namenjeno izvozu poročil ali diplom trenutno odprte tekme.

Opis gumbov:

- **IZVOZI POROČILO TEKME:** Poročilo tekme je seznam tekmovalcev, urejen po času teka z izbranimi polji. Grupiranje pomeni, da se poročilo natisne ločeno za izbrano možnost (npr.: Po spolu – da imamo ločeno poročilo za ženske in moške).
- **IZVOZI DIPLOME:** Izvozijo se diplome za toliko zmagovitih mest, kolikor jih izberemo (navadno 3, imamo pa tudi možnost za izbiro vseh). CrossManager diploma je celotna diploma, že vgrajena v programu. Če pa želimo podatke natisniti na kakšne drugačne, v knjigarnah kupljene diplome, izberemo možnost **Poljubna diploma** in za vsako vnosno polje z besedilom nastavimo oddaljenost od levega spodnjega roba, ter jih izvozimo. Po želji lahko spremenimo besedilo, kraj, datum, podatke o mentorju. Če v besedilu uporabimo vrednost, ki smo jo navedli med dvema narekovajema »{0}«, se bo namesto tega izpisalo mesto, ki ga je dosegel tekmovalec, katerega ime je na diplomi. Te nastavitve se ob izhodu shranijo, da nam jih naslednjič ni treba ponovno nastavljati.
- **NA ZAČETEK:** Ta gumb zapre trenutno tekmo in nas vrne v pozdravno okno.
- **IZHOD:** Izhod iz programa.

Rezultati več tekem



V tem oknu lahko nastavimo koliko tekem želimo združiti. Tu nastavimo tudi ime skupne tekme, ki se bo upoštevalo pri tiskanju poročil/diplom.

Opis gumbov:

- **ZDRUŽI:** Po kliku na ta gumb moramo izbrati toliko tekem, kolikor smo določili in nato še shraniti skupno tekmo. Zatem se nam odpre **Po tekmi**, kjer so vsebovani tekmovalci vseh tekem.
- **PREKLIČI:** Trenutno okno se zapre in se vrnemo v **Pozdravno okno**.

5. O programu

Idejni koncept programa si je zamislil Slavic Žust kot pomoč svojim sodelavcem na Osnovni šoli Majde Vrhovnik v Ljubljani. Program je implementiral Slavko Žitnik.

CrossManager 1.0 je produkt podjetja Mikro Graf Art d.o.o.. Prepovedana je kakršnokoli zloraba programa v nelicenčne namene ali izvajanje refactoringa za komercialne namene. Ena licenca je namenjena le enemu poslovnemu subjektu in zgolj za uporabo v njegovem imenu.

Program je zaščiten z imenom lastnika, ki se izpiše na vseh oknih in tiskanih dokumentih.

Za kakršnokoli pomoč, naročilo se obrnite na:

Mikro Graf Art d.o.o.
Archinetova 7
1129 Ljubljana
<http://www.mikrografart.si>
<http://www.mga.si>