

Mikro **GRAD** **Art**
Achinska 7, 1120 Ljubljana
tel.: 01/5406-510 pm: 04/782,09



Cross Manager 1.0



1. Kazalo

1.	KazaloUvod	3
1.	Uvod.....	4
2.	Nameščanje programa.....	4
	Zahteve za namestitev programa	4
	Namestitev programa.....	5
3.	Uporaba programa	5
	Zagon programa.....	5
	Pozdravno okno	6
	Nastavitev čitalnika.....	7
	Priprava tekme.....	8
	Dodaj novega tekmovalca	10
	Tekma	11
	Po tekmi.....	13
	Rezultati tekme.....	14
	Rezultati več tekem	15
4.	O programu.....	16
5.	Zaščita programa	16

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 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

Program Cross Manager bo pravilno deloval v operacijskem sistemu Microsoft Windows XP, Vista ali novejšemu.

Pred namestitvijo preverite, če že imate nameščena tudi naslednja orodja:

- ✓ .NET Framework 3.5
- ✓ Pregledovalnik PDF dokumentov (Adobe Acrobat Reader)
- ✓ Kodeki za pregledovanje video učbenikov

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 s programom v računalnik, se namestitveni program avtomatsko zažene. Sledite čarovniku za namestitev, da boste Vaš program uspešno namestili.

Če se Vam namestitev ne zažene avtomatično, 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«.

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 dvojnim klikom na njegovo ikono na namizju:



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

Pozdravno okno

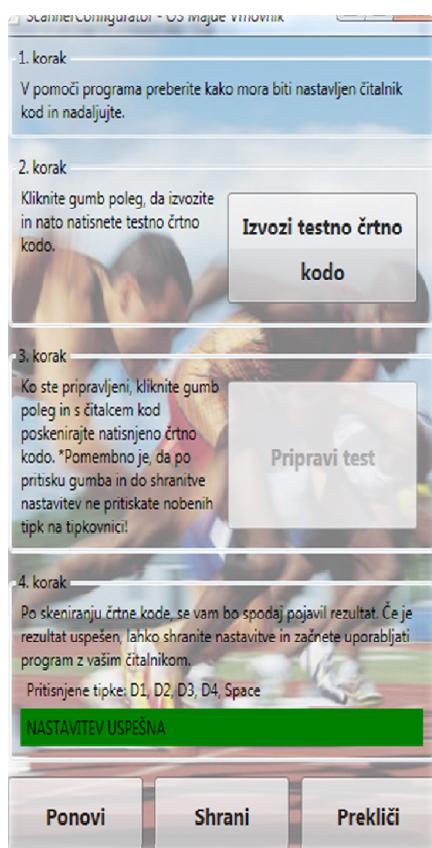


To okno predstavlja izhodiščno lokacijo programa, kjer boste vedno začeli. Ob prvem zagonu Vam priporočamo, da nastavite Vaš čitalnik črtnih kod, v kolikor ga uporabljate. To storite v meniju **NASTAVITVE > NASTAVITEV ČITALNIKA**. V meniju **O PROGRAMU** se nahaja podizbira **POMOČ**, ki je enaka tej, ki jo sedaj berete, podizbira **VIDEO PREDSTAVITEV** programa z video učbeniki, in podizbira **VIZITKA**, kjer najdete 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 pri nasem podjetju kupili tudi čitalnik črtne kode, je **le-ta že pravilno nastavljen**.

Če čitalnik že imate ali ste ga kupili sami kje drugje, ga je potrebno pred začetkom dela z našim programom nastaviti tako, da ga računalnik zazna kot novo tipkovnico. Izbran terminator prebrane kode mora biti tipka **Space / Preslednica**.

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

Za uspešno nastavitev čitalca v vsakem koraku natančno sledite navodilom:

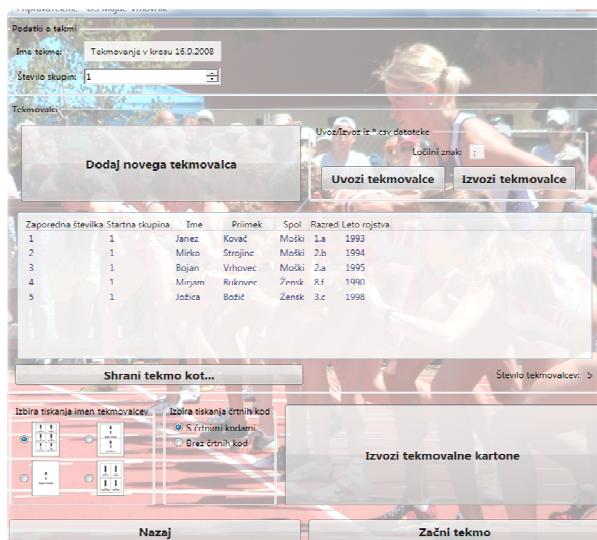
- Najprej izvozite testno črtno kodo in jo natisnite¹.

- Ko imate testno črtno kodo natisnjeno, pritisnite gumb **PRIPRAVI TEST**. S pritiskom na ta gumb začnemo "poslušati" katere tipke so pritisnjene (to bo ugotovil čitalec), zato se tipkovnice v tej fazi **ne dotikajte!**

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

- Poskenirajte že natisnjeno črtno kodo in po uspešni nastavitev, bo okno izgledalo podobno kot na sliki levo.
- Za uveljavitev rezultatov, morate opravljene nastavitev še shraniti, sicer pa lahko ob neuspehu nastavitev tudi ponovite.

Priprava tekme



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.

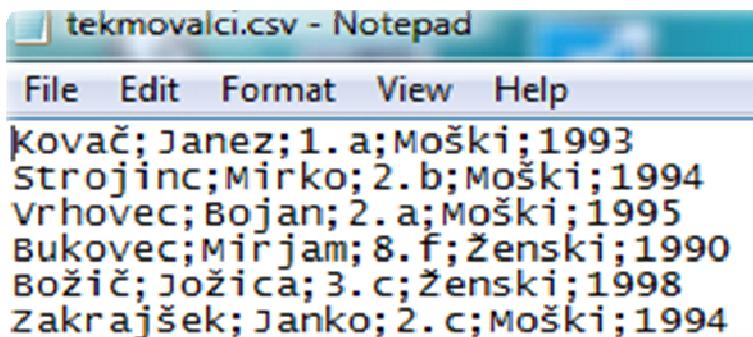
Brisanje tekmovalcev: Tekmovalca lahko izbrišete iz seznama tako, da **enkrat kliknete** nanj, da ga izberete, in nato na tipkovnici pritisnete tipko **DELETE**.

Opis akcij ob klikih na gumbe:

- **DODAJ NOVEGA TEKMOVALCA:** Odpre se Vam novo okno, kjer lahko dodate enega ali več tekmovalcev k tekmi, ki jo pripravljate.
- **UVKOZI 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 programov Excel, Access, ali jo napišete na roke v programu kot je beležnica. Da se bodo pravilno upoštevali naši šumniki, 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 TEKME NE BOSTE ZAČELI, si jo shranite, ker se startne številke dodeljujejo avtomsatko. Drugače boste morali tekmovalce vnašati v enakem vrstnem redu, kot imajo številke na ravnikar natisnjenej kartonih!

- **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:** Preklič vse neshranjene spremembe in Vas vrne v začetno okno.
- **ZAČNI TEKMO:** Ta gumb kliknete, ko želite začeti tekmo.

Dodaj novega tekmovalca

Številka tekmovalca:	6
Ime:	Janko
Priimek:	Zakrajšek
Spol:	Moški
Leto rojstva:	1994
Razred:	2.c
Tekmovalna skupina:	1
<input type="button" value="Shrani in dodaj novega"/> <input type="button" value="Shrani"/> <input type="button" value="Prekliči"/>	

Tu lahko dodate enega ali več tekmovalcev k tekmi.

Upoštevati morate pravila, da je leto rojstva določeno s 4 števkami 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

The screenshot shows a software application window titled "Tekma" (Race). At the top left, there is a small logo for "Štoparica". The main area features a large digital clock/timer display showing "00:00: 10.625". Below the timer, a background image shows several male runners in motion on a track. On the left side of the screen, there is a table titled "Tekmovanje - skupina 1/1" listing participants. The table has columns for "Zaporedna številka" (Rank), "Ime" (Name), "Primek" (First name), "Razred" (Grade), and "Leto rojstva" (Year of birth). The data is as follows:

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

On the right side of the screen, there is a vertical panel titled "Nadzor tekmovanja" (Race control) which contains a "Vnos tekmovalca" (Participant entry) button. At the bottom of the screen, there are two buttons: "Nazaj" (Back) and "Konec tekme" (End race).

To okno je namenjeno tekovanju in beleženju časov med samim tekovanjem.

Opis delovanja:

Tekma se prične s pritiskom na gum **ZАЧНИ TEKMO SKUPINE²**. 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 **PРЕКИНІ 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 in prepozname tekmovalca, ki teče proti cilju.**).

Če pa uporabljate čitalnik črtnih kod, pa tekmovalcu na cilju enostavno s čitalcem prečitate njegovo črtno kodo in rezultat se samodejno vnese.

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.: **izbrisemo 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.

² Skupina je le del tekmovalcev trenutne tekme. Skupine se uporablajo 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.

Po tekmi

Čas	Zaporedna številka	Startna skupina	Ime	Priimek	Spol	Razred	Leto rojstva
00:00:02846	3	1	Bojan	Vrhovec	Moški	2.a	1995
00:00:25353	1	1	Janez	Kovač	Moški	1.a	1993
00:00:26728	2	1	Mirko	Strojinc	Moški	2.b	1994
00:00:27953	4	1	Mirjam	Dukovec	Ženski	0.f	1990
00:00:28599	5	1	Jožica	Bošič	Ženski	3.c	1998
00:00:29148	6	1	Janko	Zakrajšek	Moški	2.c	1994

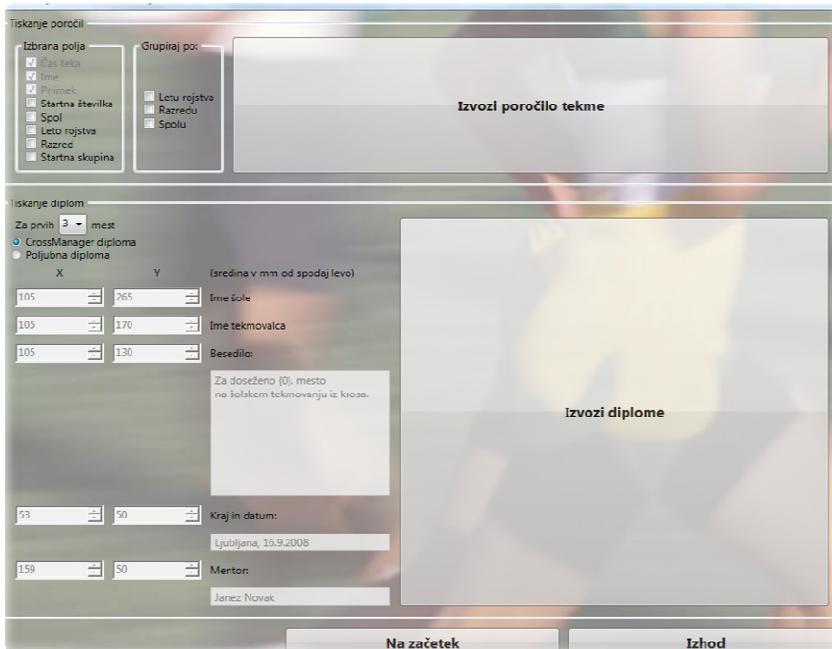
Shrani spremembe **Tiskanje rezultatov** **Izhod**

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

Opis gumbov:

- **SHRANI SPREMEMBE:** S pritiskom na ta gum shranimo spremembe ali popravke 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



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

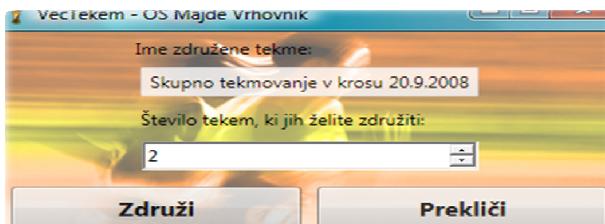
Opis gumbov:

- 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 nastavitev 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 združeno tekmo. Zatem se nam odpre okno **Po tekmi**, kjer so vsebovani tekmovalci vseh (združenih) tekem.
- **PREKLIČI:** Trenutno okno se zapre in vrnemo se v **Pozdravno okno**.

5. O programu

Idejni koncept programa si je zamislil Slavc 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.

6. Zaščita programa

Ena licenca je namenjena le enemu poslovnemu subjektu in zgolj za uporabo v njegovem imenu.

**PROGRAM JE ZAŠČITEN Z IMENOM UPORABNIKA LICENCE, IN SE IZPIŠE V
NASLOVNI VRSTICI VSEH DELOVNIH OKEN, TER NA VSEH 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>