2015



Μέλη ομάδας ανάπτυξης:

Αθηνόδωρος Μπουδουράκης

Κώστας Παπανικολάου

Δημήτρης Χριστοδούλου

Μέμνων Κωνσταντίνου

Χρίστος Ιωαννίδης

Manual System

**Table of contents**

1. [Login Screen](#_topic_LoginScreen) 5

1.1 [Login](#_topic_Login) 5

1.2 [Forgot Username/Password](#_topic_ForgotUsernamePassword) 6

1.3 [Questions](#_topic_Questions) 7

2. [Navigation Bar](#_topic_NavigationBar) 8

3. [Main Menu Screen](#_topic_MainMenuScreen) 9

3.1 [Stock Control](#_topic_StockControl) 10

3.1.1 [Section](#_topic_Section) 11

3.1.1.1 [New Section](#_topic_NewSection) 12

3.1.1.2 [Edit Section](#_topic_EditSection) 13

3.1.1.3 [Delete Section](#_topic_DeleteSection) 14

3.1.1.4 [Report](#_topic_Report) 15

3.1.2 [Item](#_topic_Item) 16

3.1.2.1 [Insert Item](#_topic_InsertItem) 17

3.1.2.2 [Edit Item](#_topic_EditItem) 18

3.1.2.3 [Delete Item](#_topic_DeleteItem) 19

3.2 [Staff Management](#_topic_StaffManagement) 20

3.2.1 [Section](#_topic_Section1) 21

3.2.1.1 [New Section](#_topic_NewSection1) 22

3.2.1.2 [Edit Section](#_topic_EditSection1) 23

3.2.1.3 [Delete Section](#_topic_DeleteSection1) 24

3.2.1.4 [Search by Section](#_topic_SearchbySection) 25

3.2.2 [Search Employee](#_topic_SearchEmployee) 26

3.2.2.1 [Search](#_topic_Search) 27

3.2.2.2 [Edit Staff](#_topic_EditStaff) 28

3.2.2.3 [Access](#_topic_Access) 29

3.2.2.4 [Delete](#_topic_Delete) 30

3.3 [Employees](#_topic_Employees) 31

3.3.1 [Search Employee](#_topic_SearchEmployee1) 32

3.3.1.1 [Search](#_topic_Search1) 33

3.3.2 [Tools](#_topic_Tools) 34

3.3.2.1 [New Employee](#_topic_NewEmployee) 35

3.3.2.2 [Edit Employee](#_topic_EditEmployee) 36

3.3.2.3 [Archive Employee](#_topic_ArchiveEmployee) 37

3.3.2.4 [Report](#_topic_Report1) 38

3.4 [Technical](#_topic_Technical) 39

3.4.1 [Pools](#_topic_PoolsPending)  40

3.4.1.1 [Pools](#_topic_Pools) 41

3.4.1.2 [New Pool](#_topic_NewPool) 42

3.4.1.3 [Edit Pool](#_topic_EditPool) 43

3.4.1.4 [Delete Pool](#_topic_DeletePool) 44

3.4.1.2 [Details](#_topic_Details) 44

3.4.1.2.1 [Pool Chemicals](#_topic_PoolChemicals) 45

3.4.1.3 [Report](#_topic_Report2) 46

3.4.2 [Machinery](#_topic_Machinery) 47

3.4.2.1 [Area](#_topic_Area) 48

3.4.2.1.1 [Section](#_topic_Section2) 49

3.4.2.1.1.1 [New Section](#_topic_NewSection2) 50

3.4.2.1.1.2 [Edit Section](#_topic_EditSection2) 51

3.4.2.1.1.3 [Delete Section](#_topic_DeleteSection2) 52

3.4.2.1.2 [Type (Pool/Game)](#_topic_TypePoolGame) 53

3.4.2.1.2.1 [New Pool/Game](#_topic_NewPoolGame) 54

3.4.2.1.2.2 [Edit Pool/Game](#_topic_EditPoolGame) 55

3.4.2.1.2.3 [Delete Pool/Game](#_topic_DeletePoolGame) 56

3.4.2.1.3 [Machine (Pump/Turbine)](#_topic_MachinePumpTurbine) 57

3.4.2.1.3.1 [New Pump/Turbine](#_topic_NewPumpTurbine) 58

3.4.2.1.3.2 [Edit Pump/Turbine](#_topic_EditPumpTurbine) 59

3.4.2.1.3.3 [Delete Pump/Tourbine](#_topic_DeletePumpTourbine) 60

3.4.2.2 [Parts List](#_topic_PartsList) 61

3.4.2.3 [Parts Tools](#_topic_PartsTools) 62

3.4.2.3.1 [New Part](#_topic_NewPart) 63

3.4.2.3.2 [Edit Part](#_topic_EditPart) 64

3.4.2.3.3 [Delete Part](#_topic_DeletePart) 65

3.4.2.3.4 [Report](#_topic_Report3) 66

3.4.3 [Maintenance](#_topic_Maintenance) 67

3.4.3.1 [Pool](#_topic_Pool) 68

3.4.3.1.1 [pool check](#_topic_poolcheck) 69

3.4.3.2 [Games](#_topic_Games)  70

3.4.3.2.1 [Game check](#_topic_Gamecheck) 71

3.4.3.3 [Generator](#_topic_Generator) 72

3.4.3.3.1 [New Generator](#_topic_NewGenerator) 73

3.4.3.3.2 [Edit Generator](#_topic_EditGenerator) 74

3.4.3.3.3 [Delete Generator](#_topic_DeleteGenerator) 75

3.4.3.3.4 [Check Generator](#_topic_CheckGenerator) 76

3.4.3.4 [Tasks List](#_topic_TasksList) 77

3.4.3.4.1 [New Task](#_topic_NewTask) 78

3.4.3.4.2 [Edit Task](#_topic_EditTask) 79

3.4.3.4.3 [Delete Task](#_topic_DeleteTask) 80

3.4.3.4.4 [Report](#_topic_Report5) 81

3.5 [Incident](#_topic_Incident) 82

3.5.1 [Section](#_topic_Section3) 83

3.5.1.1 [New Section](#_topic_NewSection3) 84

3.5.1.2 [Edit Section-Pending](#_topic_EditSectionPending) 85

3.5.1.3 [Delete Section](#_topic_DeleteSection3) 86

3.5.2 [Search](#_topic_Search2) 87

3.5.3 [Date Range](#_topic_DateRange) 88

3.5.4 [Tools](#_topic_Tools1) 89

3.5.4.1 [New Incident](#_topic_NewIncident) 90

3.5.4.2 [Edit Incident](#_topic_EditIncident) 91

3.5.4.3 [Delete Incident](#_topic_DeleteIncident) 92

3.5.4.4 [Report](#_topic_Report4) 93

3.6 [Settings](#_topic_Settings) 94

4. [Pop up Messages](#_topic_PopupMessages) 95

4.1 [Google Chrome](#_topic_GoogleChrome) 96

4.2 [Mozilla Firefox](#_topic_MozillaFirefox) 97

5. [Footer](#_topic_Footer) 98

**1.Login Screen**

**1.1Login**



 Πληκτρολογήστε το username το οποίο παραχωρήθηκε από τον υπεύθυνο προσωπικού .

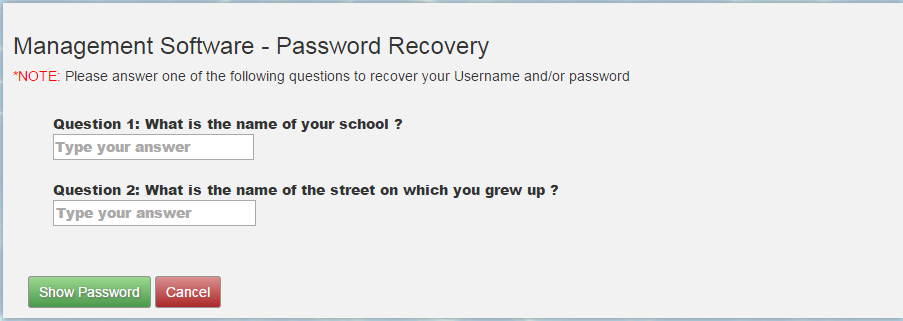
 Πληκτρολογήστε το password το οποίο παραχωρήθηκε από τον υπεύθυνο προσωπικού.

 Πατώντας το κουμπί θα μεταφερθείτε στην [σελίδα ανάκτησης κωδικού (Forgot Username/Password)](#_topic_ForgotUsernamePassword).

 Πατώντας το κουμπί Login, αν τα στοιχεία σας είναι σωστά, θα μεταφερθείτε στην [κεντρική σελίδα (Main Menu)](#_topic_MainMenuScreen).

Με την πρώτη σας προσπάθεια για να εισέλθετε στο σύστημα θα μεταφερθείτε στη σελίδα των [Ερωτήσεων Ασφαλείας](#_topic_Questions).

**1.2 Forgot Username/Password**



Πληκτρολογηστε την απάντηση για την 1η/2η ερώτηση την οποία απαντήσατε την 1η φορά που προσπαθήσατε να εισέλθετε στο σύστημα. Εαν η μία απο τις δύο απαντήσεις είναι σωστή, πατώντας το κουμπί

, θα εμφανιστεί αυτόματα το username και ο κωδικός προσβασης.

Πατώντας το κουμπί  θα μετεφερθείτε στην [σελίδα πρόσβασης(Login Screen)](#_topic_Login).

**1.3 Questions**



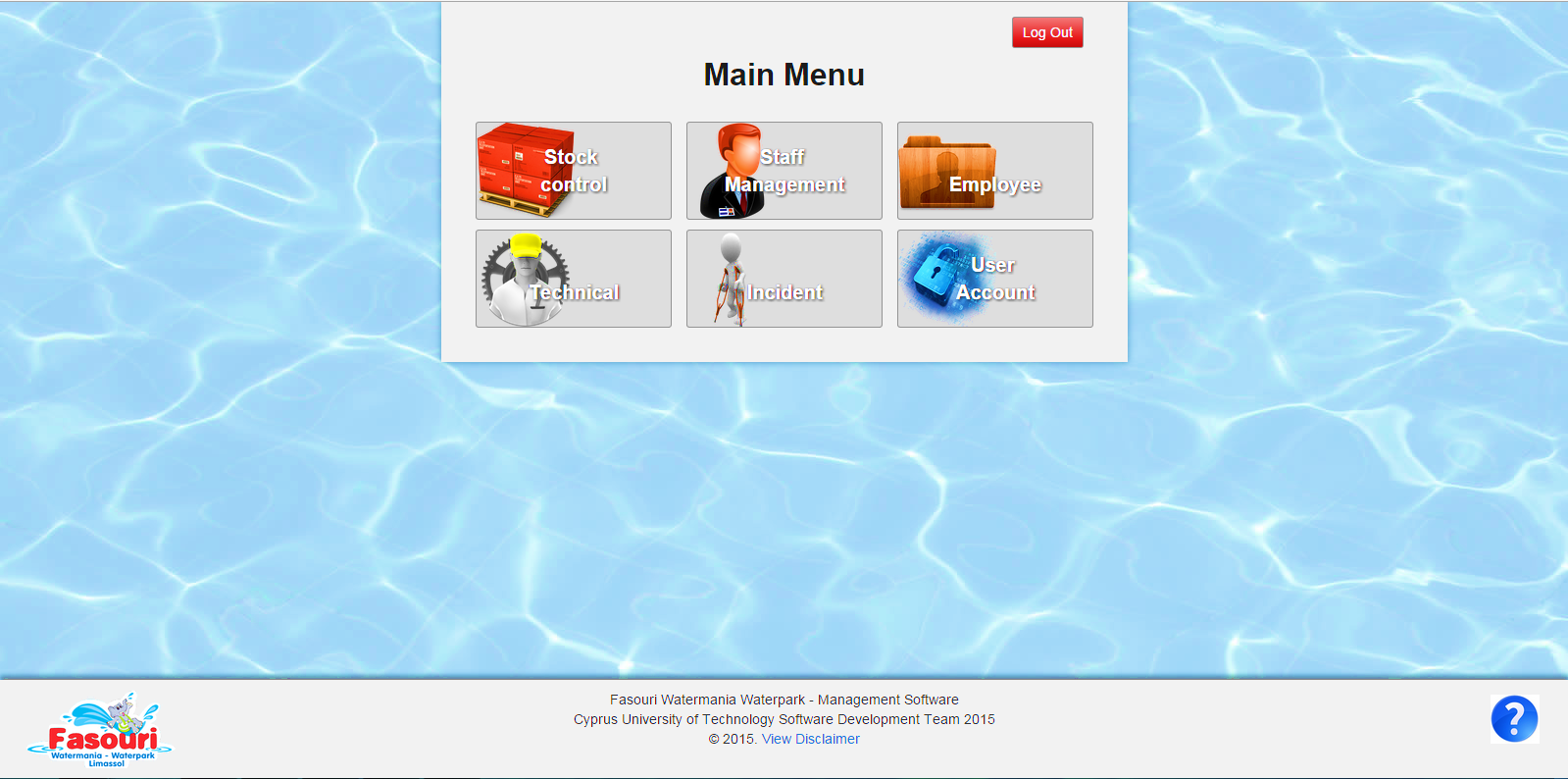
* **Πεδία Question 1/2 :** Πληκτρολογήστε τις απαντήσεις για τις δύο ερωτήσεις, οι οποίες θα χρησιμοποιηθούν για την ανάκτηση του κωδικού πρόσβασης σε περίπτωση απώλειας.
* Πατήστε το κουμπι για να αποθηκεύσετε τις αλλαγες.
* Πατώντας το κουμπί  θα μετεφερθείτε στην [σελίδα πρόσβασης(Login Screen)](#_topic_Login).

**2. Navigation Bar**



* Πατώντας το κουμπί  θα μεταφερθείτε στην [οθόνη πρόσβασης(Login Screen)](#_topic_LoginScreen) .
* Πατώντας το κουμπί  θα μεταφερθείτε στην αμέσως προηγούμενη οθόνη απο την οποία προήλθατε.
* Πατώντας το κουμπί  θα μεταφερθείτε στην [κεντρική σελιδα (Main Menu)](#_topic_MainMenuScreen).

**3. Main Menu Screen**



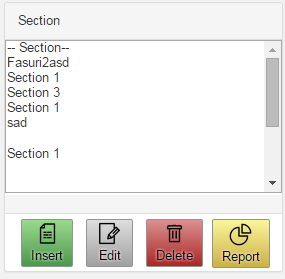
* **Κουμπί Stock Control :** Σας μεταφέρει στην σελίδα [Stock Control](#_topic_StockControl).
* **Κουμπί Staff Management** **:** Σας μεταφέρει στην σελίδα [Staff Management](#_topic_StaffManagement).
* **Κουμπί Employees :** Σας μεταφέρει στην σελίδα [Employees](#_topic_Employees).
* **Κουμπί Technical :** Σας μεταφέρει στην σελίδα [Technical](#_topic_Technical).
* **Κουμπί Incident :** Σας μεταφέρει στην σελίδα [Incidents](#_topic_Incident).
* **Κουμπί Settings :** Σας μεταφέρει στην σελίδα [Settings](#_topic_Settings).

**3.1 Stock Control.**



* [**Τομείς**](#_topic_Section)
* [**Αντικείμενα**](#_topic_Item)

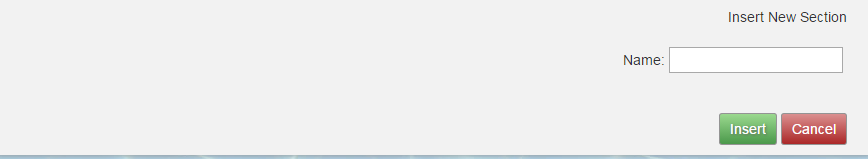
**3.1.1 Section**



**(1) (2) (3) (4)**

1. **Κουμπί** [**Εισαγωγής Τομέα**](#_topic_NewSection)
2. **Κουμπί** [**Επεξεργασίας Τομέα**](#_topic_EditSection)
3. **Κουμπί** [**Διαγραφής Τομέα**](#_topic_DeleteSection)
4. **Κουμπί** [**Αναφοράς Τομέα**](#_topic_Report)

3.1.1.1New Section



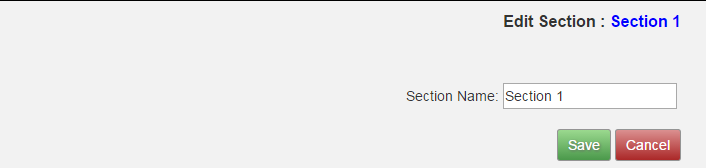
Πατώντας το κουμπί New στο πεδίο Section, θα εμφανιστέι αυτόματα η φόρμα εισαγωγής νέου τομέα.

Συμπληρώστε το πεδίο του ονόματος και πατήστε το κουμπί 

Πατήστε  για να κλειστετε το παράθυρο.

Edit Section.

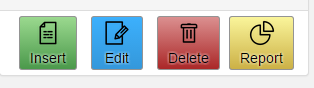
Πατώντας το κουμπί Edit στο πεδίο Section, αφού επιλέξετε ένα τομέα απο τη λίστα, θα εμφανιστέι αυτόματα η φόρμα επεξεργασίας τομέα.



Συμπληρώστε το πεδίο του ονόματος και πατήστε το κουμπί 

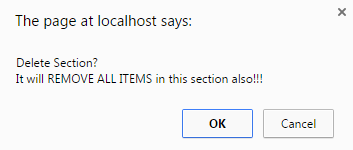
Πατήστε  για να κλειστετε το παράθυρο.

3.1.1.2 Delete Section

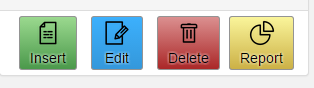


Πατώντας το κουμπί  στο πεδίο Sections, αφού επιλέξετε ένα τομέα απο τη λίστα, θα διαγραφεί αυτόματα ο επιλεγμένος τομέας.

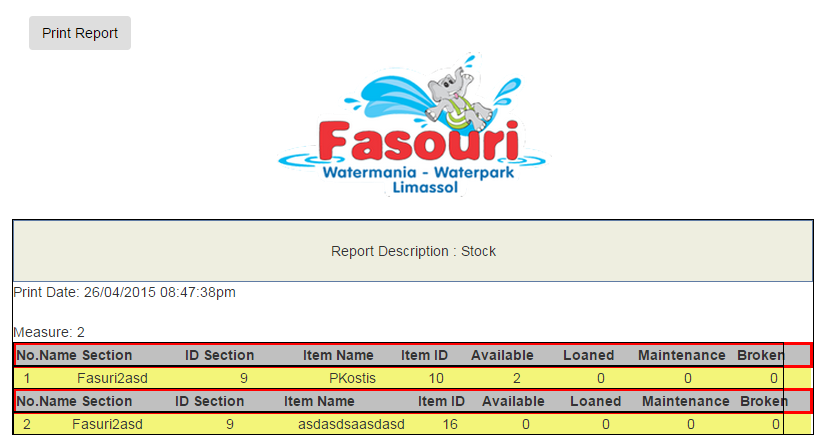
**Προσοχή : Η διαγραφή ενός τομέα οδηγεί και στην διαγραφή όλων των Αντικειμένων που ανήκουν σε αυτό τον τομέα**



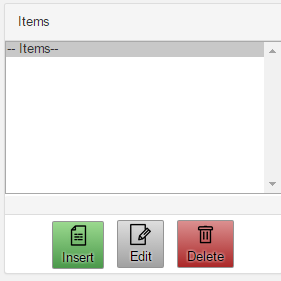
3.1.1.4 Report



Πατώντας το κουμπί , αφού επιλέξετε ένα τομέα απο τη λίστα, θα εμφανιστεί σε νέο παράθυρο η αναλυτική κατάσταση για τα αντικείμενα που ανήκουν στον τομέα που επιλέχθηκε.



**3.1.2 Item**

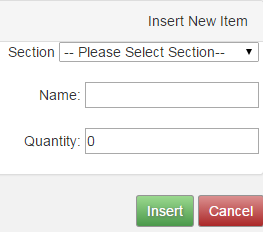


**(1) (2) (3)**

1. **Κουμπί** [**Εισαγωγής Αντικειμένου**](#_topic_NewSection)
2. **Κουμπί** [**Επεξεργασίας**](#_topic_EditSection) [**Αντικειμένου**](#_topic_NewSection)

**(3) Κουμπί** [**Διαγραφής**](#_topic_DeleteSection) [**Αντικειμένου**](#_topic_NewSection)

3.1.2.1 Insert Item

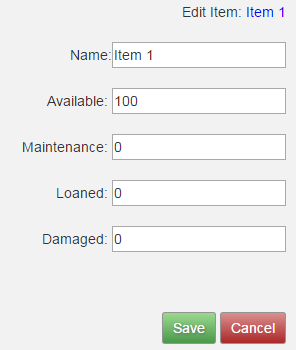


Πατώντας το κουμπί New θα εμφανιστέι αυτόματα η φόρμα εισαγωγής νέου αντικειμένου.

Συμπληρώστε το πεδίο του ονόματος και της ποσότητας και πατήστε το κουμπί .

Πατήστε  για να κλειστετε το παράθυρο.

3.2.1.2 Edit Item

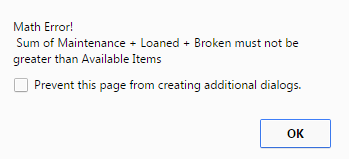


Πατώντας το κουμπί Edit στο πεδίο Items, αφού επιλέξετε ένα τομέα απο τη λίστα, θα εμφανιστέι αυτόματα η φόρμα επεξεργασίας αντικειμένου.

Συμπληρώστε το πεδίο του ονόματος και πατήστε το κουμπί .

Πατήστε  για να κλειστετε το παράθυρο.

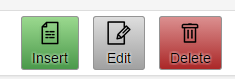
Στα πεδία Available, Maintenance, Loaned και Damaged, συμπληρώστε τις κατάλληλες μετρήσεις.



**Σημείωση : 1. Δεν επιτρέπονται οι αρνητικές τιμές**

**2. Το αθροισμα των**  **Maintenance, Loaned και Damaged δεν πρέπει να υπερβαίνει την τιμή του πεδίου Available.**

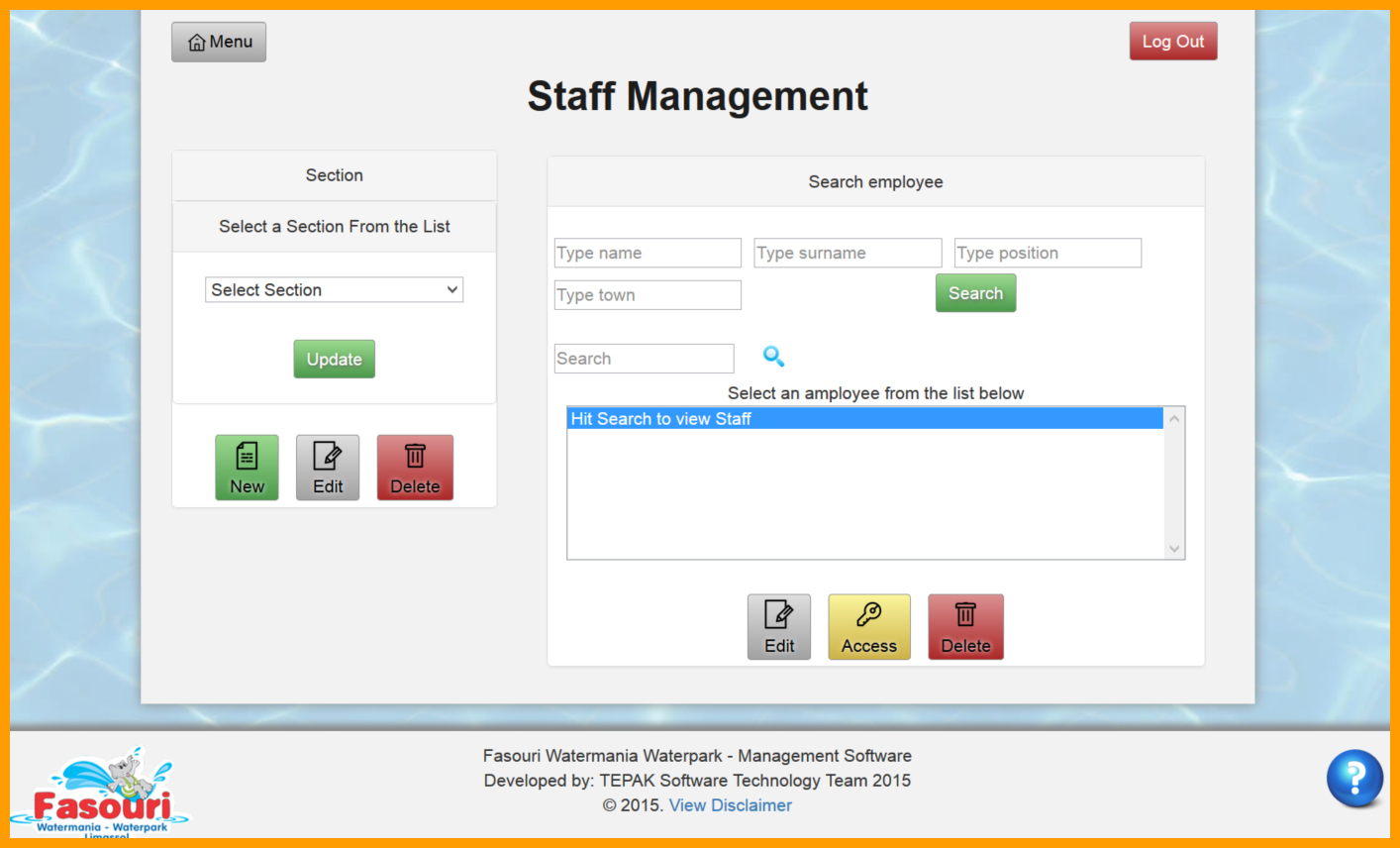
3.1.2.3 Delete Item



Πατώντας το κουμπί  στο πεδίο Items, αφού επιλέξετε ένα αντικείμενο απο τη λίστα, θα διαγραφεί αυτόματα το

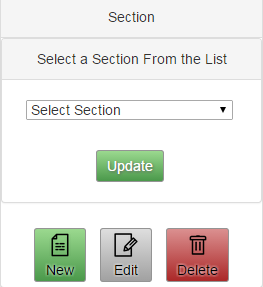
επιλεγμένο αντικείμενο.

**3.2 Staff Management**



* [Τομείς](#_topic_Section1)
* [Αναζήτηση](#_topic_SearchEmployee)

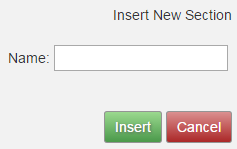
**3.2.1 Section**



**(1) (2) (3)**

1. **Κουμπί** [**Εισαγωγής Τομέα**](#_topic_NewSection)
2. **Κουμπί** [**Επεξεργασίας Τομέα**](#_topic_EditSection)
3. **Κουμπί** [**Διαγραφής Τομέα**](#_topic_DeleteSection)

3.2.1.1 New Section



Πατώντας το κουμπί New στο πεδίο Section, θα εμφανιστέι αυτόματα η φόρμα εισαγωγής νέου τομέα.

Συμπληρώστε το πεδίο του ονόματος και πατήστε το κουμπί .

Πατήστε  για να κλειστετε το παράθυρο.

3.2.1.2 Edit Section

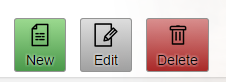


Πατώντας το κουμπί Edit στο πεδίο Section, αφού επιλέξετε ένα τομέα απο τη λίστα, θα εμφανιστέι αυτόματα η φόρμα επεξεργασίας τομέα.

Συμπληρώστε το πεδίο του ονόματος και πατήστε το κουμπί 

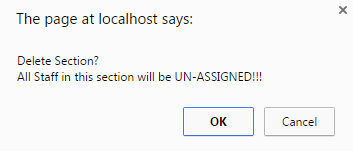
Πατήστε  για να κλειστετε το παράθυρο.

3.2.1.3 Delete Section



Πατώντας το κουμπί  στο πεδίο Sections, αφού επιλέξετε ένα τομέα απο τη λίστα, θα διαγραφεί αυτόματα ο επιλεγμένος τομέας.

**Προσοχή : Η διαγραφή ενός τομέα οδηγεί και στην διαγραφή του τομέα όλων των υπαλλήλων που ανήκουν σε αυτό τον τομέα(οι υπάλληλοι δεν θα ανήκουν πλέον σε κάποιο τομέα).**

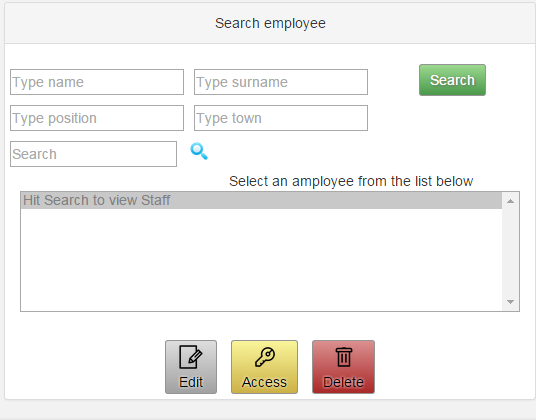


3.2.1.4 Search by Section



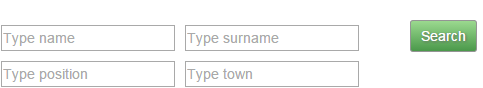
Πατώντας το κουμπί Search στο πεδίο Sections, αφού επιλέξετε ένα τομέα απο τη λίστα, θα εμφανιστουν αυτόματα στα δεξια(πεδιο employees), οι οποίοι ανήκουν στον τομέα που επιλέχθηκε.

**3.2.2 Search Employee**



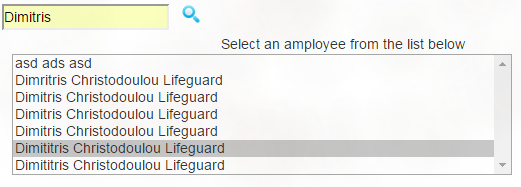
3.2.2.1 Search

**Σύνθετη Αναζήτηση**



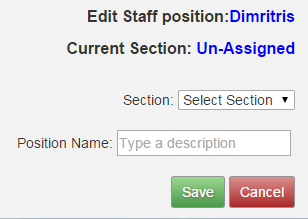
Πατώντας το κουμπί Search στο πεδίο Search Employee, αφού συμπληρώσετε ένα εκ των πεδίων Name,Surname,Position,Town θα εμφανιστούν αυτόματα στα δεξιά (πεδιο employees), οι υπάλληλπο οι οποίοι πληρούν τις συνθήκες των πεδίων αναζήτησης.

**Γρήγορη Αναζήτηση**



Επίσης, στο πεδίο Search μπορείτε να πληκτρολογήσετε μια λεξη κλειδί η οποία θα αναζητά τον υπάλληλο σε όλο το πρόγραμμα.

3.2.2.2 Edit Staff

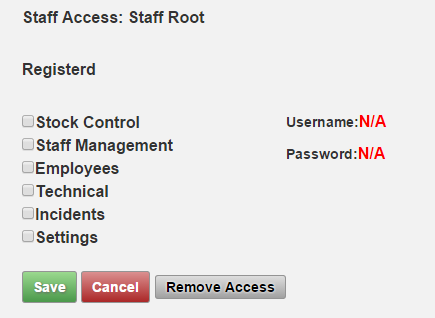


Πατώντας το κουμπί Edit στο πεδίο Employees, αφού επιλέξετε ένα Υπάλληλο απο τη λίστα, θα εμφανιστέι αυτόματα η φόρμα ανάθεσης τομέα στον υπάλληλο.

Συμπληρώστε το πεδίο του ονόματος, επιλέξτε ένα τομέα απο τη λίστα και πατήστε το κουμπί Save.

3.2.2.3 Access

**Πρόσβαση**



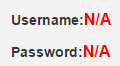
Επιλέξτε () στο πεδίο που επιθυμείτε να έχει πρόσβαση ο συγκεκριμένος υπάλληλος/χρήστης.

**Η ομάδα ανάπτυξης του συστήματος δεν φέρει καμία ευθύνη σε περίπτωση παραβίαση δεδομένων.**

**Όνομα Χρήστη/Κώδικός**

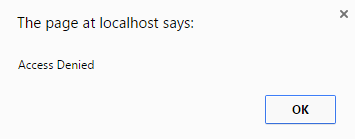
Ο κωδικός και το όνομα χρήστη εμφανίζονται **ΜΟΝΟ** την πρώτη φορά που καταχωρείται ο υπάλληλος σαν χρήστης του συστήματος.Τις υπόλοιπες φορές, θα εμφανίζεται μήνυμα "Ν/Α".

1η Φορα/First Time 2η Φορα/Second Time

**Σημείωση** : Παρακαλείται ο υπεύθυνος προσωπικού, να προμηθεύσει τον υπάλληλο με το όνομα χρήστη και τον κωδικό.

Σε περίπτωση που δεν δώσετε πρόσβαση σε κάποιο τομέα για ενα σγκεκριμένο υπάλληλο, ο υπάλληλος θα πέρνει μήνυμα "Access Denied" στην φόρμα του [κυρίως μενου(Main Menu)](#_topic_MainMenuScreen).

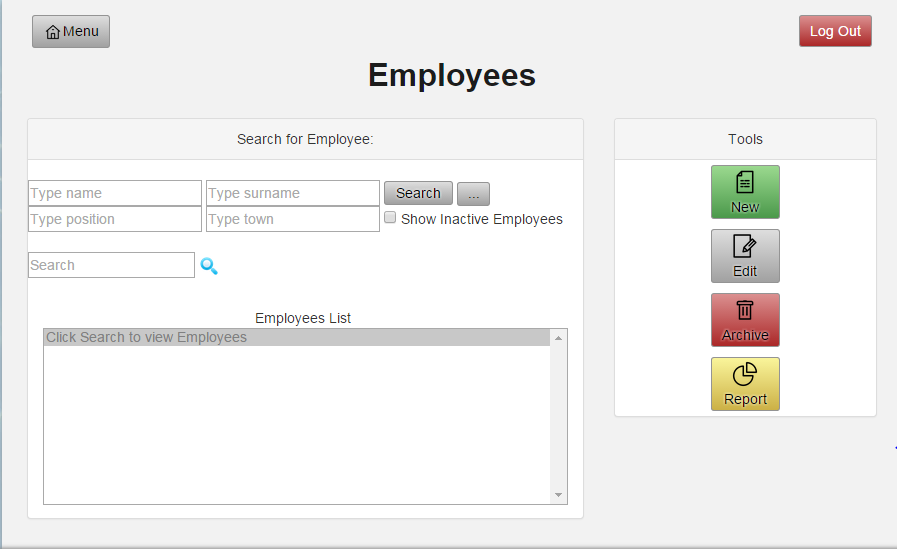


Πατήστε το κουμπί Remove Access για να αδιαρέσετε εξ' ολοκλήρου την πρόσβαση σε ένα χρήστη.

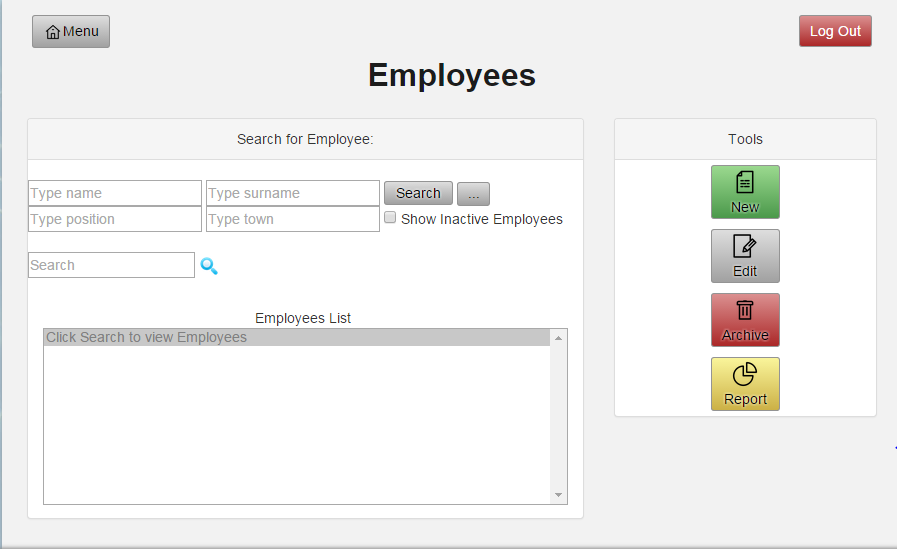
3.2.2.4 Delete

Πατώντας το κουμπί Delete στο πεδίο Employes, αφού επιλέξετε ένα Υπάλληλο απο τη λίστα, θα διαγράψει την ανάθεση του Υπαλληλου και θα τον τοποθετήσει στον τομέα **Unassigned**.

**3.3 Employees**

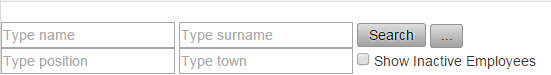


**3.3.1 Search Employee**

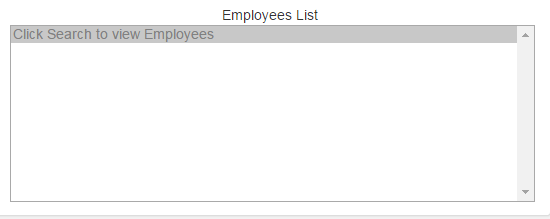


* [Αναζήτησει Υπαλλήλου](#_topic_Search1)
* [Εργαλεία](#_topic_Tools)

3.3.1.1Search



Πατώντας το κουμπί Search στο πεδίο Search Employee, αφου σημπληρώσετε ένα εκ των πεδίων Name,Surname,Position,Town θα εμφανιστούν αυτόματα προς τα κάτω(πεδιο employees list), οι υπαλλήλοι που πληρούν τις συνθήκες των πεδίων αναζήτησης.



Αν δεν επιλέξετε κανένα περιορισμό θα εμφανιστούν όλοι οι υπάλληλοι.

Πατώντας το κουμπί  θα εμφανιστεί στην οθόνη σας η σελίδα [Staff Management](#_topic_StaffManagement).

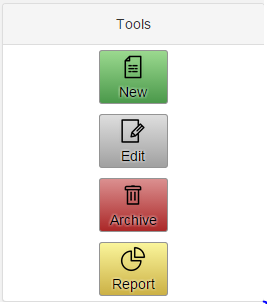
Επιλέγοντας () το πεδίο "Show inactive employees", θα εμφανιστούν οι υοαλλήλοι οι οποίοι είναι ανενεργοί.



Επίσης, στο πεδίο Search μπορείτε να πληκτρολογήσετε μια λεξη κλειδί η οποία θα αναζητα τον υπάλληλο σε όλο το πρόγραμμα.



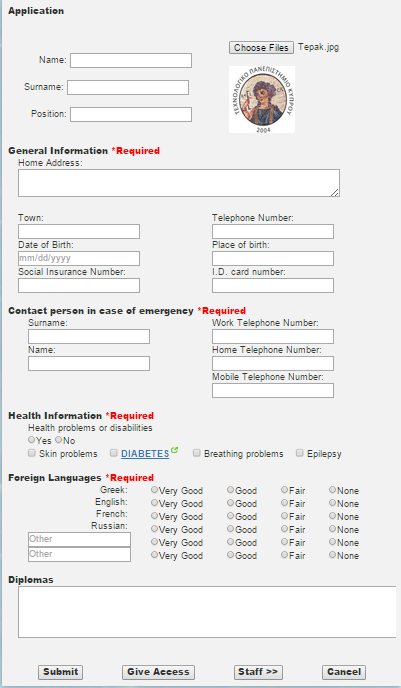
**3.3.2 Tools**



* [Εισαγωγή νέου υπαλλήλου](#_topic_NewEmployee)
* [Επεξεργασεία υπαλλήλου](#_topic_EditEmployee)
* [Αποθήκευση υπαλλήλου](#_topic_DeleteSection)
* [Εμφάνιση αναφοράς](#_topic_Report)

3.3.2.1 New Employee

Εισαγωγή νέου Υπαλλήλου



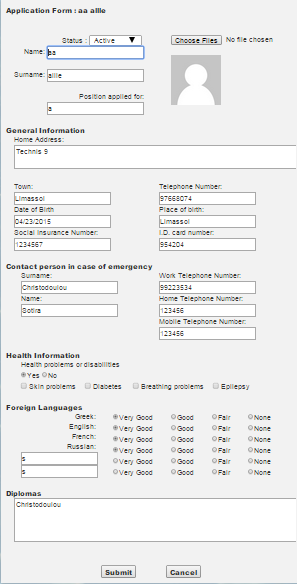
Εισάξτε τα στοιχεία του υπαλλήλου όπως αναγράφονται στην φόρμα πρόσληψης την οποία προσκομίζει ο αιτητής.

Μη Υποχρεωτικά πεδία :

- Foreign Languages οι δυο τελευταίες (Other)

- Disabilities(όπου ισχύει)

3.3.2.2 Edit Employee



Επεξεργαστείτε τα στοιχεία του υπαλλήλου σε περίπτωση αλλαγής

Μη Υποχρεωτικά πεδία :

- Foreign Languages οι δυο τελευταιες(Other)

- Disabilities(οπου ισχύει)

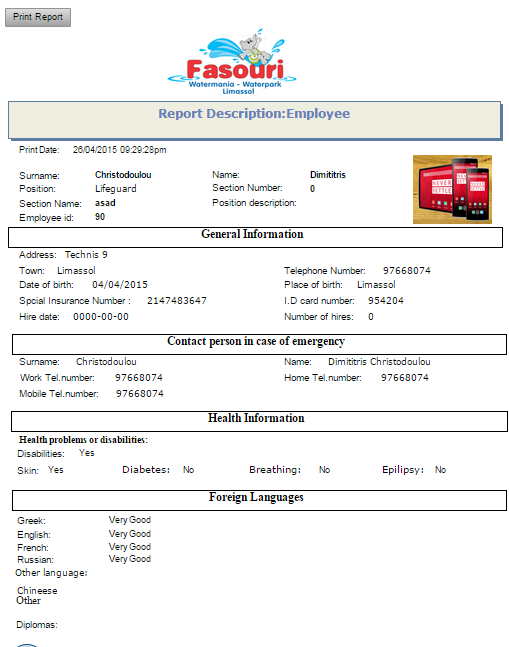
3.3.2.3 Archive Employee



Πατώντας το κουμπί "Archive Employee", ο υπάλληλος ΔΕΝ θα διαγραφεται. Θα μπαίνει στην κατηγορία των μη ενεργοποιημένων υπαλλήλων.

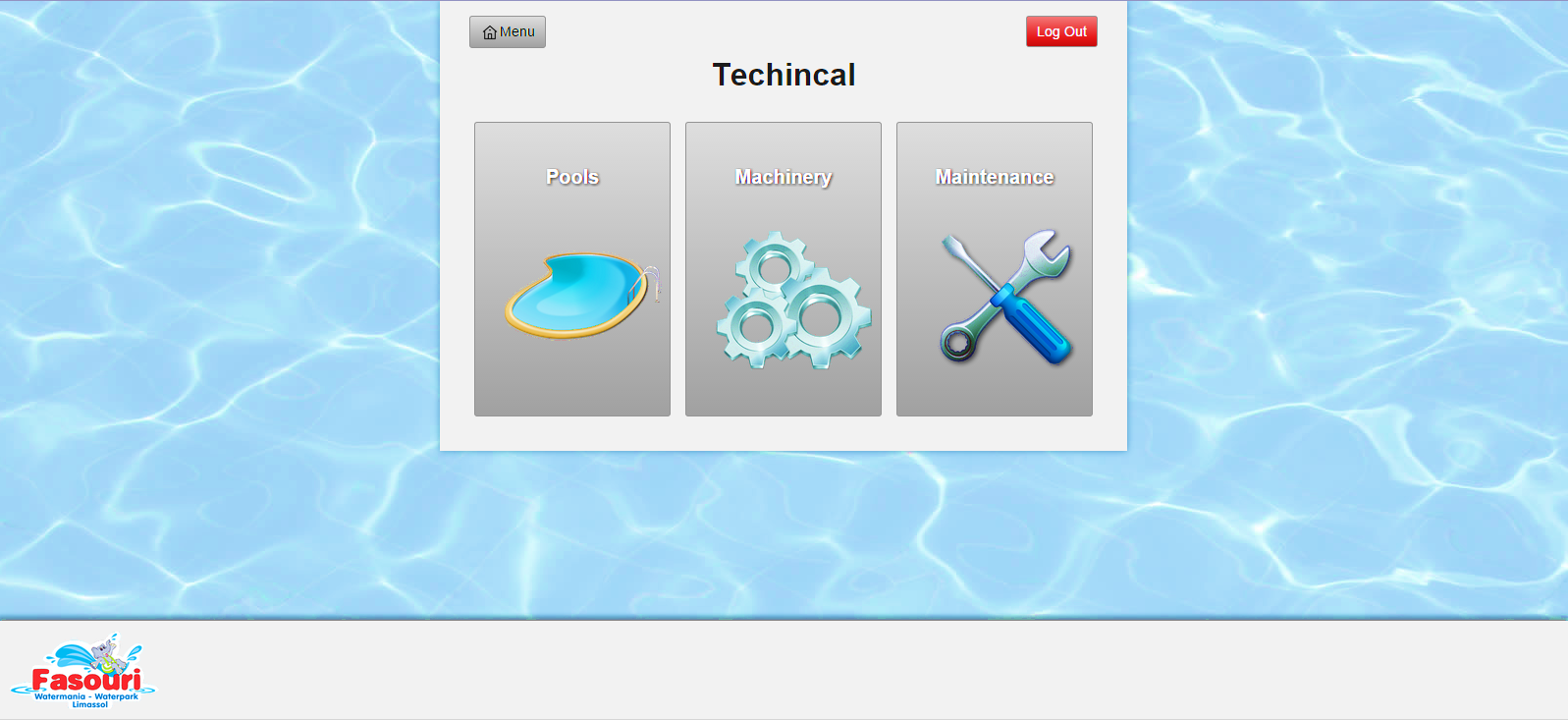
Μπορείτε να εμφανίσετε τους μη ενεργους υπαλλήλους [(εδω)](#_topic_Search1).

3.3.2.4 Report

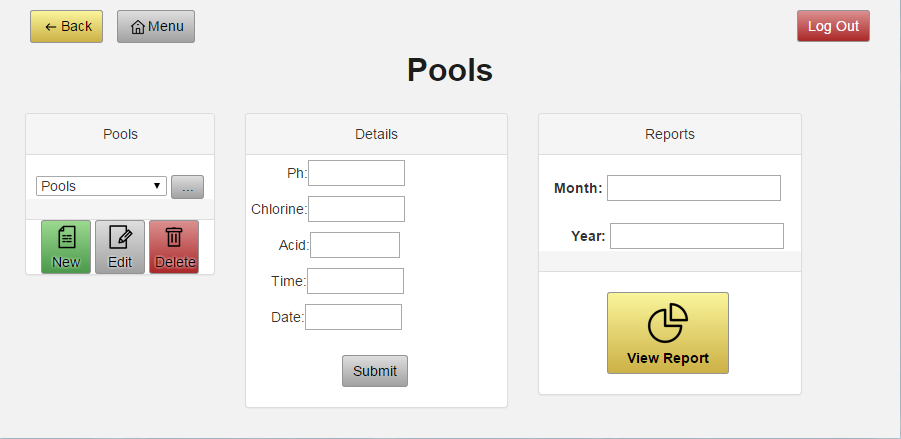


Πατώντας το κουμπί Report, αφού επιλέξετε ένα Υπάλληλο απο τη λίστα, θα εμφανιστεί σε νέο παράθυρο η αναλυτική κατάσταση με τα στοιχεία για το συγκεκριμένο υπάλληλο που επιλέχθηκε.

**3.4 Technical**

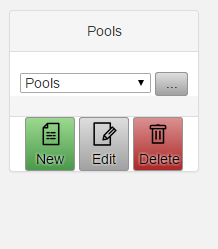


**3.4.1 Pools**

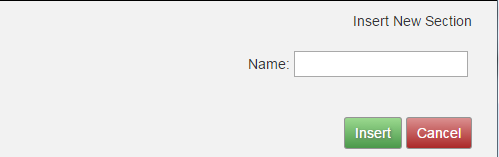


* [Πισίνες](#_topic_Pools)
* [Χημικά πισίνας](#_topic_PoolChemicals)
* [Αναλυτική αναφορά](#_topic_Report2)

3.4.1.1 Pools

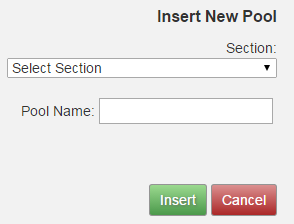


Το κουμπί  θα ανίγει η φόρμα εισαγωγής νέου τομέα



Πατώντας το κουμπί  θα ανοίγει η [φόρμα](#_topic_NewPool) πατώντας  θα ανοίγει η [φόρμα](#_topic_EditPool) και πατώντας  θα διαγράφετε η πισίνα και τα χημικά της.

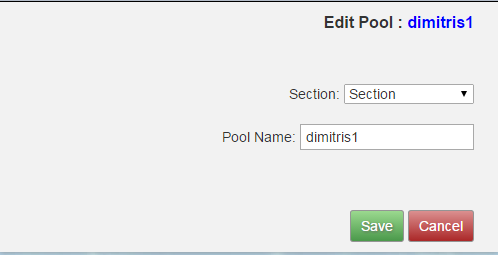
3.4.1.1.2 New Pool



Πατώντας το κουμπί New θα εμφανιστέι αυτόματα η φόρμα εισαγωγής νέας Πισίνας.

Συμπληρώστε το πεδίο του ονόματος,επιλέξτε τομέα απο τη λίστα και πατήστε το κουμπί Save.

3.4.1.1.3 Edit Pool



Πατώντας το κουμπί Edit, αφού επιλέξετε μία πισίνα απο τη λίστα, θα εμφανιστέι αυτόματα η φόρμα επεξεργασίας της πισίνας.

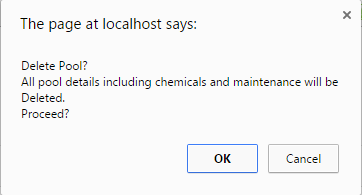
Συμπληρώστε το πεδίο του ονόματος, επιλέξτε section από τη λίστα και πατήστε το κουμπί Save.

3.4.1.1.4 Delete Pool

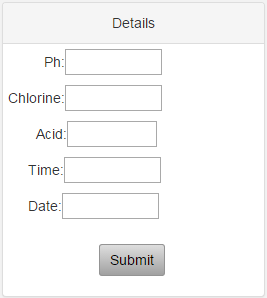


Πατώντας το κουμπί Delete στο πεδίο Pools, αφού επιλέξετε μία πισίνα απο τη λίστα, θα διαγραφεί αυτόματα η επιλεγμένη πισίνα.

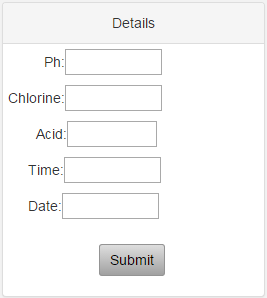
**Προσοχή : Η διαγραφή μίας πισίνας, οδηγεί και στην διαγραφή όλων των αντικειμένων που ανήκουν σε αυτό (Χημικά πισίνας, συντήρηση πισίνας)**



3.4.1.2 Details



3.4.1.2.1 Pool Chemicals



Πεδίο Ph : Εισαγωγή ποσοστού . Μόνο Αριθμοί επιτρέπονται

Πεδίο Chlorine : Εισαγωγή ποσοστού. Μόνο Αριθμοί επιτρέπονται

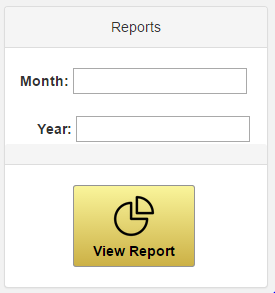
Πεδίο Acid : Εισαγωγή ποσοστού. Μόνο Αριθμοί επιτρέπονται

Πεδίο Time : Εισαγωγή ώρας στην οποία έχει γίνει η μέτριση. Μόνο ώρες που εμφανίζονται στο κουτι.

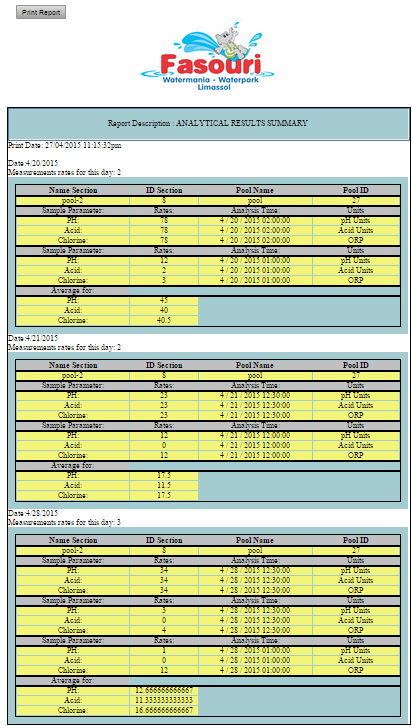
Πεδίο Date : Εισαγωγή ημερομινείας στην οποία έχει γίνει η μέτριση. Μόνο ώρες που εμφανίζονται στο κουτι.

Πατώντας το κουμπί  αυτόματα θα αποθηκευτή στο σύστημα η καταχόρισει που έγινε.

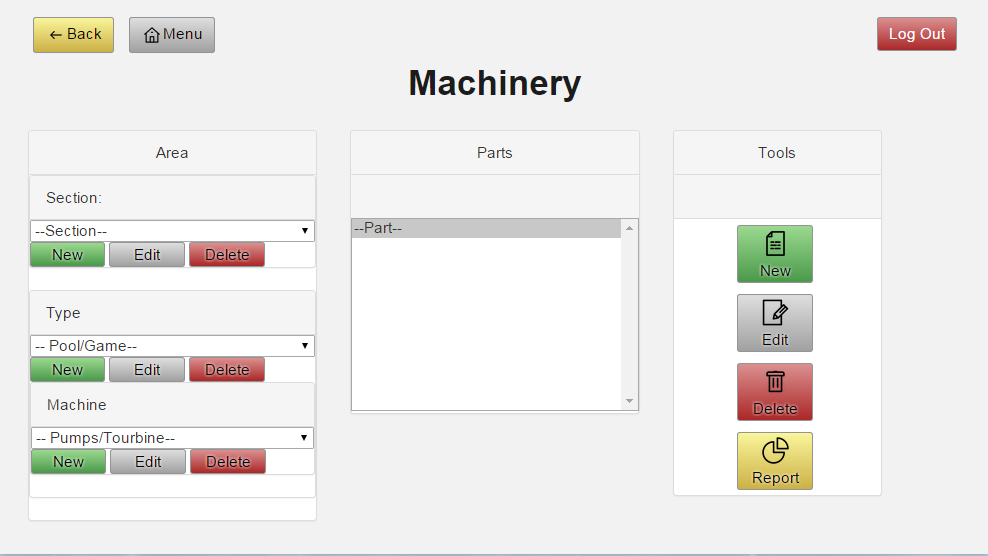
3.4.1.3 Report



Αφού επιλέξετε μήνα και χρονολογία, με το πάτημα του κουμπιού θα σας εμφανιστεί η αναλυτική κατάσταση με τις μετρήσεις για την συγκεκριμένη πισίνα που επιλέξατε. Αν δεν υπάρχουν μετρήσεις θα σας εμφανιστεί το κατάλληλο μήνυμα.



**3.4.2 Machinery**

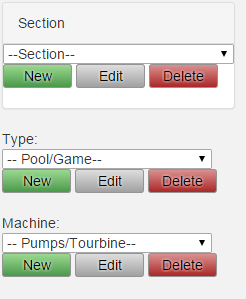


[](#_topic_Area)

[](#_topic_PartsList)

[](#_topic_PartsTools)

3.4.2.1 Area





* [Νέο](#_topic_NewSection2)
* [Επεξεργασία](#_topic_EditSection2)
* [Διαγραφή](#_topic_DeleteSection2)

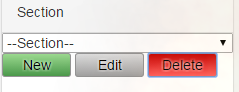


* [Νέο](#_topic_NewPoolGame)
* [Επεξεργασία](#_topic_EditPoolGame)
* [Διαγραφή](#_topic_DeletePoolGame)



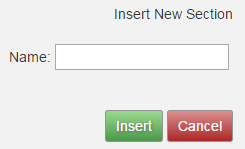
* [Νέο](#_topic_NewPumpTurbine)
* [Επεξεργασία](#_topic_EditPumpTurbine)
* [Διαγραφή](#_topic_DeletePumpTourbine)

3.4.2.1.1 Section



* [Νέο](#_topic_NewSection2)
* [Επεξεργασία](#_topic_EditSection2)
* [Διαγραφή](#_topic_DeleteSection2)

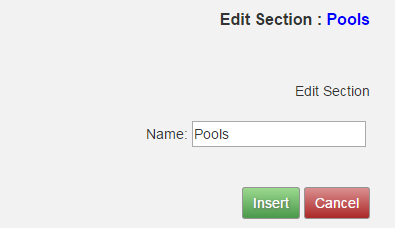
*3.4.2.1.1.1 New Section*



Πατώντας το κουμπί New θα εμφανιστέι αυτόματα η φόρμα εισαγωγής νέου τομέα.

Συμπληρώστε το πεδίο του ονόματος και πατήστε το κουμπί Save

*3.4.2.1.1.2 Edit Section*



Πατώντας το κουμπί Edit, αφού επιλέξετε ένα τομέα από τη λίστα, θα εμφανιστεί αυτόματα η φόρμα επεξεργασίας τομέα.

Συμπληρώστε το πεδίο του ονόματος και πατήστε το κουμπί Save.

3.4.2.1.1.3 Delete Section

Πατώντας το κουμπί  Delete στο πεδίο Section, αφού επιλέξετε ένα τομέα απο τη λίστα, θα διαγραφεί αυτόματα ο επιλεγμένος τομέας.

**Προσοχή : Η διαγραφή ενός τομέα οδηγεί και στην διαγραφή του τομέα όλων των ακόλουθων που ανήκουν σε αυτό τον τομέα**

**- Pools**

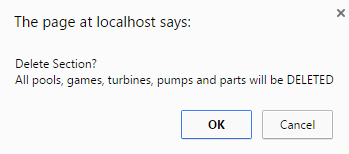
**- Pools Chemicals**

**- Games**

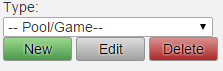
**- Pumps**

**- Tourbines**

**- Parts**

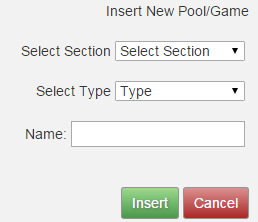


3.4.2.1.2 Type (Pool/Game)



* [Νέο](#_topic_NewPoolGame)
* [Επεξεργασία](#_topic_EditPoolGame)
* [Διαγραφή](#_topic_DeletePoolGame)

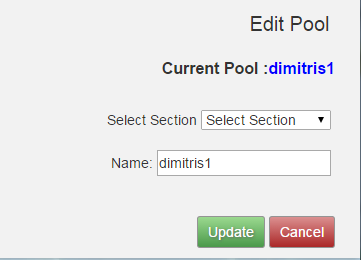
3.4.2.1.2.1 *New Pool/Game*



Πατώντας το κουμπί New θα εμφανιστεί αυτόματα η [φόρμα](#_topic_NewPoolGame) εισαγωγής νέας Πισίνας/Παιχνιδιού.

Συμπληρώστε το πεδίο του ονόματος, επιλέξτε τομέα και τύπο (Pool/Game) από τη λίστα και πατήστε το κουμπί Save.

3.4.2.1.2.2 *Edit Pool/Game*



Πατώντας το κουμπί Edit θα εμφανιστεί αυτόματα η φόρμα επεξεργασίας Πισίνας/Παιχνιδιού.

Συμπληρώστε το πεδίο του ονόματος, επιλέξτε τομέα και τύπο (Pool/Game) απο τη λίστα και πατήστε το κουμπί Save.

3.4.2.1.2.3 *Delete Pool/Game*

Πατώντας το κουμπί Delete στο πεδίο Type, αφού επιλέξετε ένα τομέα απο τη λίστα, θα διαγραφεί αυτόματα ο επιλεγμένος τομέας.

**Προσοχή : Η διαγραφή Πισίνας/Παιχνιδιου οδηγεί και στην διαγραφή όλων των ακόλουθων που ανήκουν στην Πισίνα η στο Παιχνίδι**

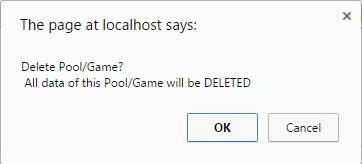
**- Pools**

**- Pools Chemicals**

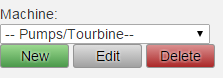
**- Pumps**

**- Tourbines**

**- Parts**

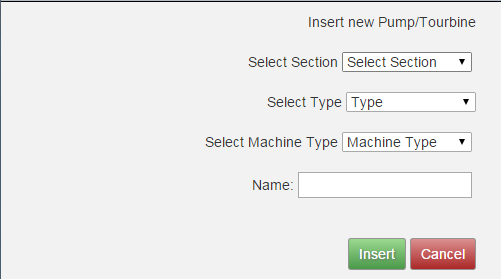


3.4.2.1.3 Machine (Pump/Turbine)



* [Νέο](#_topic_NewPoolGame)
* [Επεξεργασία](#_topic_EditPoolGame)
* [Διαγραφή](#_topic_DeletePoolGame)

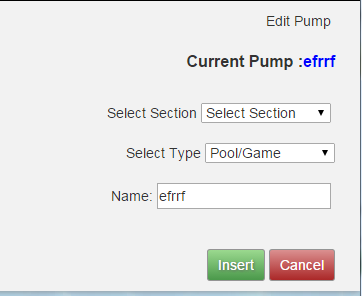
3.4.2.1.3.1 *New Pump/Turbine*



Πατώντας το κουμπί New θα εμφανιστεί αυτόματα η φόρμα εισαγωγής νέου (Pump/Tourbine) .

Συμπληρώστε το πεδίο του ονόματος, επιλέξτε τομέα, πισίνα/παιχνίδι και μηχανή (Pump/Tourbine) από τη λίστα και πατήστε το κουμπί Save.

3.4.2.1.3.2 *Edit Pump/Turbine*



Πατώντας το κουμπί Edit θα εμφανιστέι αυτόματα η φόρμα επεξεργασίας Αντλίας/Τουρμπίνας.

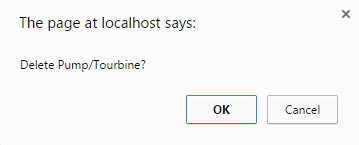
Συμπληρώστε το πεδίο του ονόματος,επιλέξτε τομέα, πισίνα/παιχνίδι και μηχανή (Pump/Tourbine) απο τη λίστα και πατήστε το κουμπί Save.

3.4.2.1.3.3 *Delete Pump/Tourbine*

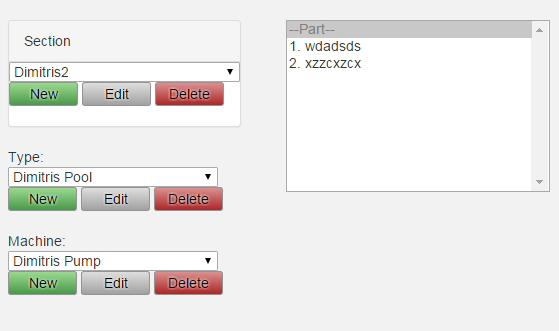
Πατώντας το κουμπί Delete στο πεδίο Machine, αφού επιλέξετε ένα τομέα απο τη λίστα, θα διαγραφεί αυτόματα η επιλεγμένη Αντλία/Τουρμπίνα.

**Προσοχή : Η διαγραφή Πισίνας/Παιχνιδιου οδηγεί και στην διαγραφή όλων των ακόλουθων που ανήκουν στην Αντρλία η στην Τουρμπίνα**

**- Parts**



3.4.2.2 Parts List



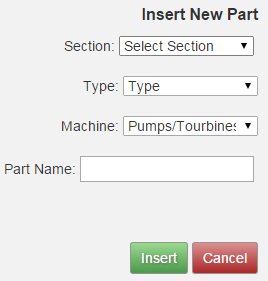
Eδώ εμφανίζονται τα ανταλλακτικά με βάση τον τομέα, τον τύπο (Pool/Game) , και την μηχανή (Pump/Tourbine).

3.4.2.2.3 Parts Tools



* [Νέο](#_topic_NewPart)
* [Επεξεργασία](#_topic_EditPart)
* [Διαγραφή](#_topic_DeletePart)
* [Αναλυτική αναφορά](#_topic_Report3)

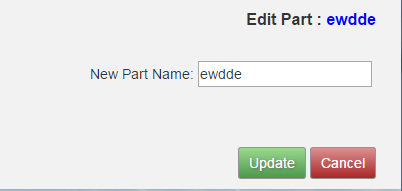
3.4.2.3.1 New Part



Πατώντας το κουμπί New θα εμφανιστεί αυτόματα η φόρμα εισαγωγής νέου Ανταλλακτικού.

Συμπληρώστε το πεδίο του ονόματος, επιλέξτε τομέα, πισίνα/παιχνίδι και μηχανή (Pump/Tourbine) απο τη λίστα και πατήστε το κουμπί Save.

3.4.2.3.2 Edit Part



Πατώντας το κουμπί Edit θα εμφανιστεί αυτόματα η φόρμα επεξεργασίας Ανταλλακτικού.

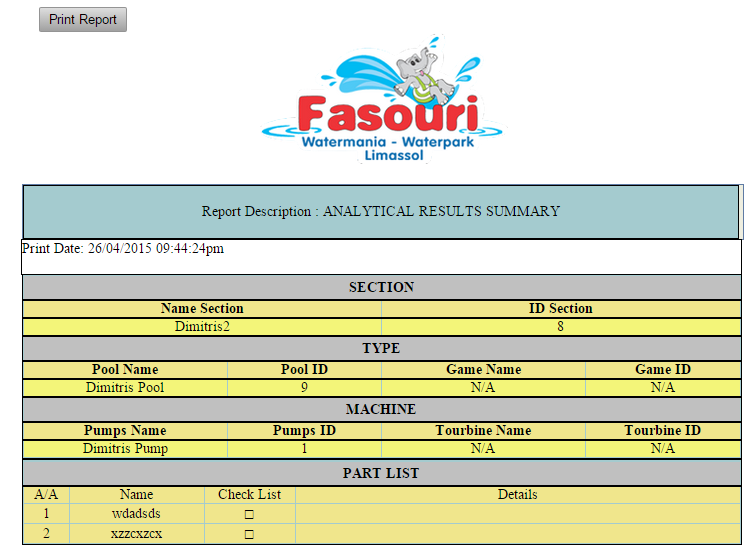
Συμπληρώστε το πεδίο του ονόματος και πατήστε το κουμπί Save.

3.4.2.3.3 Delete Part

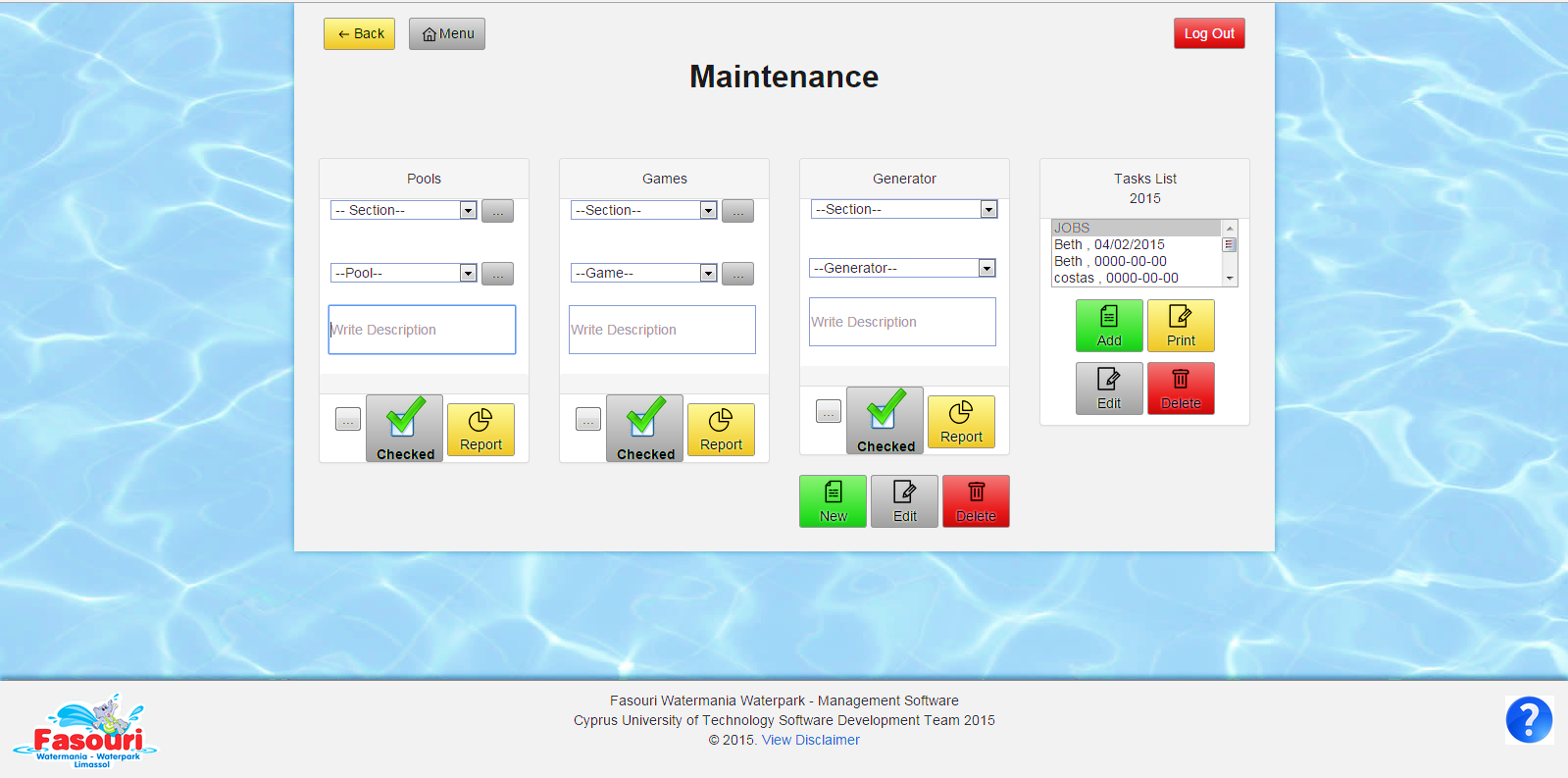
Πατώντας το κουμπί  Delete στο πεδίο Parts Tools, αφού επιλέξετε ένα Αντικείμενο απο τη λίστα, θα διαγραφεί αυτόματα το επιλεγμένο ανταλλακτικό

3.4.2.3.4 Report

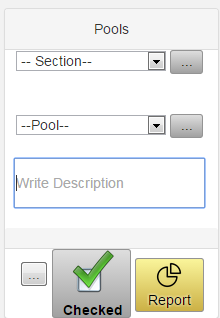
Αφού επιλέξετε Τομέα, Τύπο (Pool/Game) και μηχανή(Pump/Tourbine) , θα σας εμφανιστεί η ανάλογη λίστα με τα ανταλλακτικά.



**3.4.3 Maintenance**



3.4.3.1 Pool



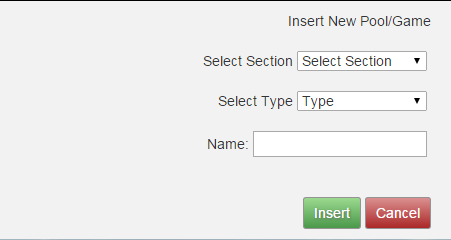


Πατώντας το κουμπί  θα εμφανίζεται η φόρμα



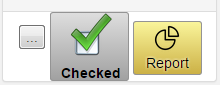


Πατώντας το κουμπί  θα εμφανίζεται η φόρμα

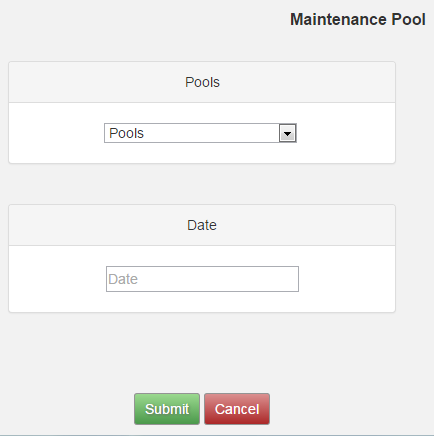


Όπου θα μπορείτε να καταχωρείται μία νέα πισίνα σε ένα τομέα

Που θέλετε χωρίς να φύγετε από τη φόρμα που βρίσκεστε.



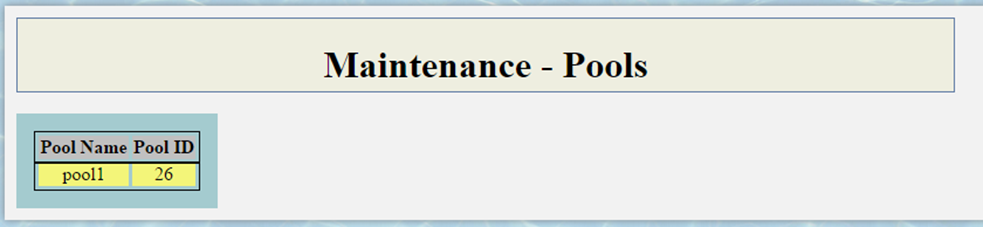
Πατώντας το κουμπί  θα εμφανίζεται η φόρμα Maintenance Pool



Στην οποία ο χρήστης θα μπορεί επιλέγοντας πισίνα  και μετά ημερομηνία  στην οποία θα αντιστοιχεί η συντήρηση που έχει γίνει στη συγκεκριμένη πισίνα.

Το σύστημα θα μπορεί να ενημερώσει τον χρήστη κοκκινίζοντας το κουμπί  μετά από 365 μέρες ότι η συγκεκριμένη πισίνα θα χρειαστεί νέα συντήρηση.

Πατώντας το κουμπί θα εμφανίζονται η πισίνα/πισίνες που θα χιάζονται νέα συντήρηση.



3.4.3.1.1 Pool Check



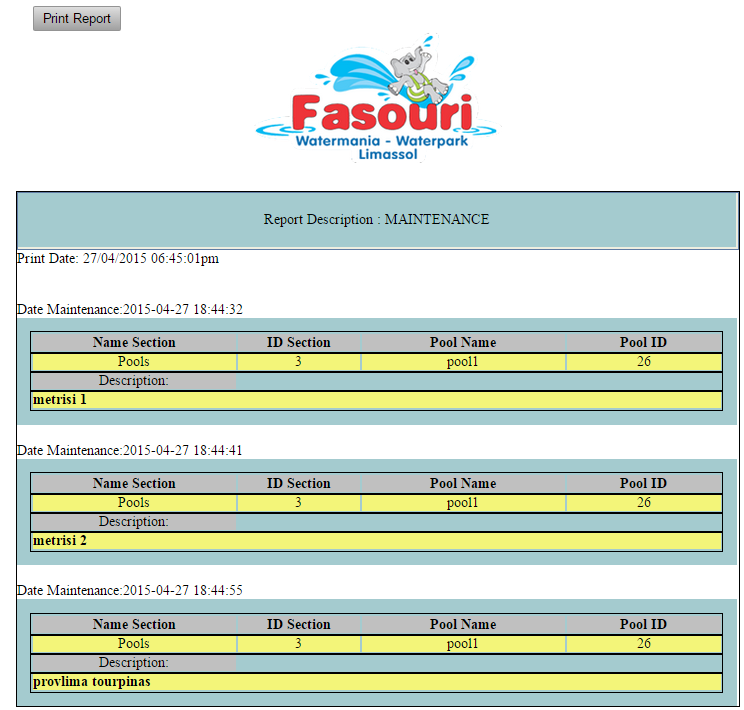


Αφου επιλέξετε Τομέα και Πισίνα, πατώντας το κουμπί,  αυτόματα θα ενημερώνεται το σύστημα οτι η συγκεκριμένη πισίνα εχει συντηρηθεί.

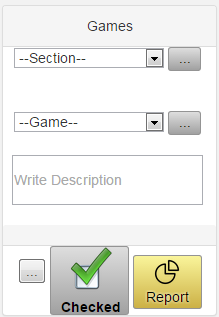




Αφου επιλέξετε Τομέα και Πισίνα, πατώντας το κουμπί,  αυτόματα θα εμφανίζεται αναλυτική κατάσταση με το ιστορικό των συντηρήσεων της συγκεκριμένης πισίνας.



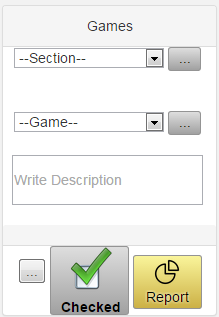
3.4.3.2 Games





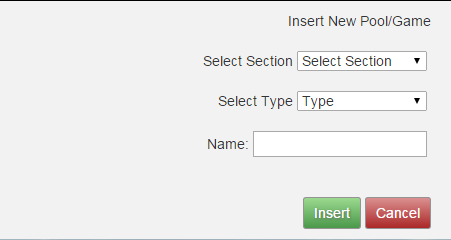
Πατώντας το κουμπί  θα εμφανίζεται η φόρμα

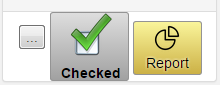




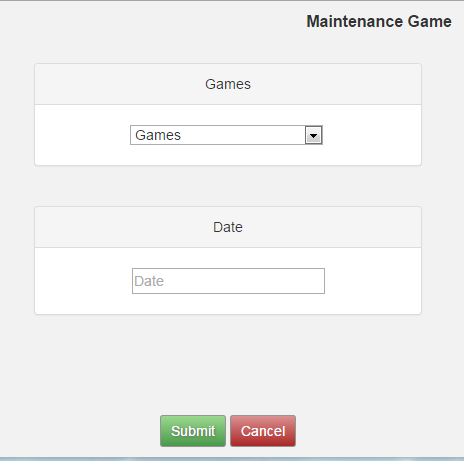


Πατώντας το κουμπί  θα εμφανίζεται η φόρμα





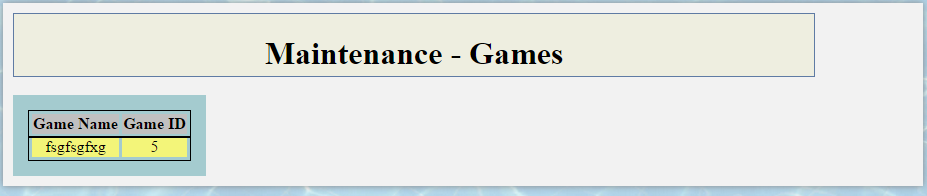
Πατώντας το κουμπί  θα εμφανίζεται η φόρμα Maintenance Game



Στην οποία ο χρήστης θα μπορεί επιλέγοντας παιχνίδι  και μετά ημερομηνία  στην οποία θα αντιστοιχεί η συντήρηση που έχει γίνει το συγκεκριμένο παιχνίδι.

Το σύστημα θα μπορεί να ενημερώσει τον χρήστη κοκκινίζοντας το κουμπί  μετά από 365 μέρες ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι θα χρειαστεί νέα συντήρηση.

Πατώντας το κουμπί απλά θα εμφανίζονται η παιχνίδι/παιχνίδια που θα χιάζονται νέα συντήρηση.



3.4.3.2.1 Game Check

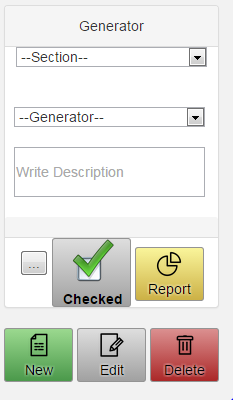
Αφού επιλέξετε Τομέα  και Παιχνίδι , πατώντας το κουμπί,  αυτόματα θα ενημερώνεται το σύστημα ότι η συγκεκριμένη πισίνα έχει συντηρηθεί.

Report pool

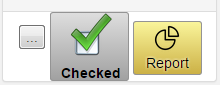
Αφου επιλέξετε Τομέα  και Παιχνίδι , πατώντας το κουμπί,  αυτόματα θα εμφανίζεται αναλυτική κατάσταση με το ιστορικό των συντηρήσεων της συγκεκριμένης πισίνας.



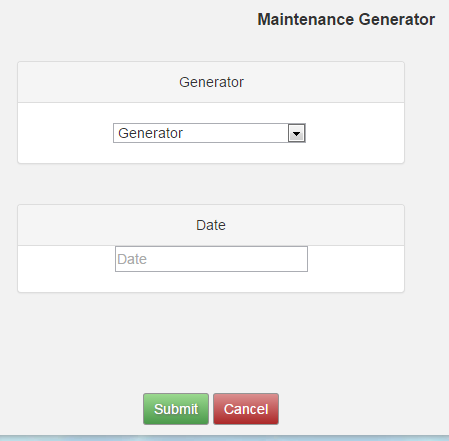
3.4.3.3 Generator



* [Νέο](#_topic_NewGenerator)
* [Επεξεργασία](#_topic_EditGenerator)
* [Διαγραφή](#_topic_DeleteGenerator)
* [Έλεγχος](#_topic_CheckGenerator)



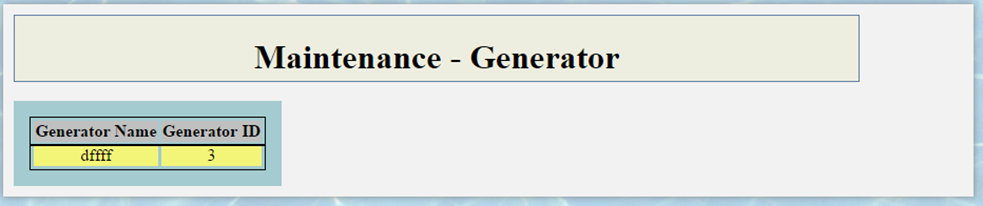
Πατώντας το κουμπί  θα εμφανίζεται η φόρμα Maintenance Generator



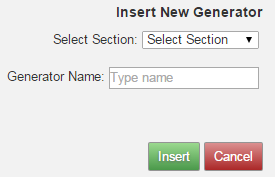
Στην οποία ο χρήστης θα μπορεί επιλέγοντας γεννήτρια  και μετά ημερομηνία  στην οποία θα αντιστιχεί η συντήρηση που έχει γίνει η συγκεκριμένη γεννήτρια.

Το σύστημα θα μπορεί να ενημερώσει τον χρήστη κοκκινίζοντας το κουμπί  μετά από 365 μέρες ότι το συγκεκριμένη γεννήτρια θα χρειαστεί νέα συντήρηση.

Πατώντας το κουμπί απλά θα εμφανίζονται η γεννήτρια/γεννήτριες που θα χιάζονται νέα συντήρηση.



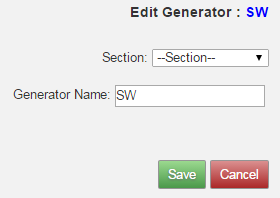
3.4.3.3.1 New Generator



Πατώντας το κουμπί New θα εμφανιστεί αυτόματα η φόρμα εισαγωγής νέου τομέα.

Συμπληρώστε το πεδίο του ονόματος και πατήστε το κουμπί Save.

3.4.3.3.2 Edit Generator



Πατώντας το κουμπί Edit στο πεδίο Section, αφού επιλέξετε ένα τομέα απο τη λίστα, θα εμφανιστέι αυτόματα η φόρμα επεξεργασίας Γεννήτριας.

Συμπληρώστε το πεδίο του ονόματος και πατήστε το κουμπί Save

3.4.3.3.3 Delete Generator

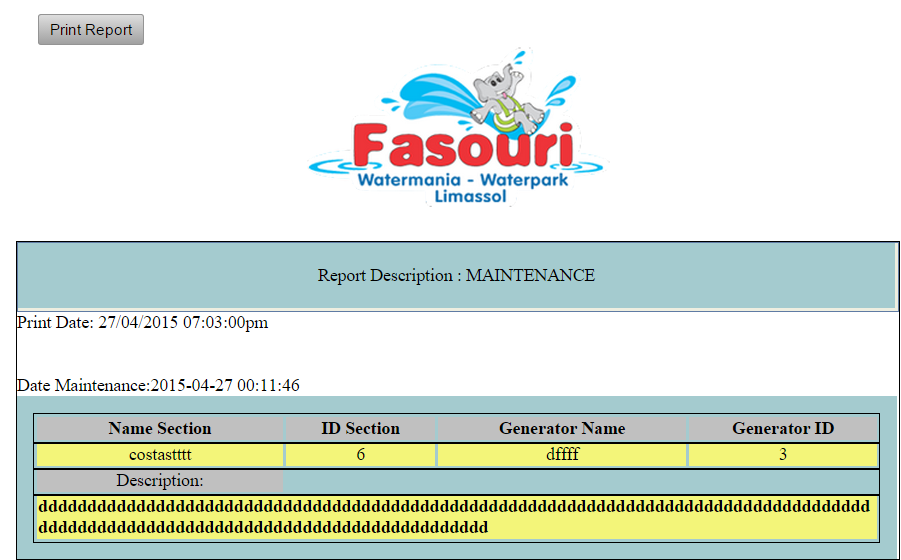
Πατώντας το κουμπί Delete  στο πεδίο Generators, αφού επιλέξετε ένα αντικείμενο απο τη λίστα, θα διαγραφεί αυτόματα η επιλεγμένη γεννήτρια

3.4.3.3.4 Check Generator

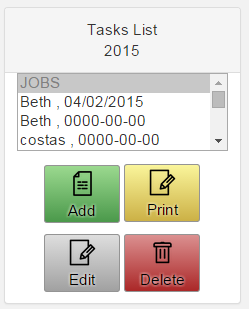
Αφου επιλέξετε Τομέα  και Γεννήτρια  , πατώντας το κουμπί , αυτόματα θα ενημερώνεται το σύστημα οτι η συγκεκριμένη γεννήτρια εχει συντηρηθεί.

Report Generator

Αφου επιλέξετε Τομέα  και Γεννήτρια , πατώντας το κουμπί , αυτόματα θα εμφανίζεται αναλυτική κατάσταση με το ιστορικό των συντηρήσεων της συγκεκριμένης γεννήτριας

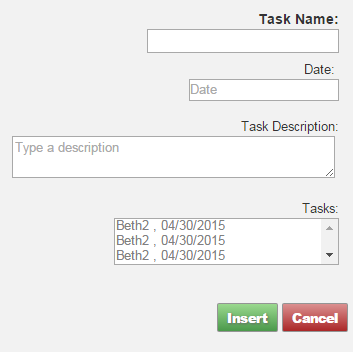


3.4.3.4 Tasks List



* [Νέο](#_topic_NewTask)
* [Επεξεργασία](#_topic_EditTask)
* [Διαγραφή](#_topic_DeleteTask)
* [Αναλυτική αναφορά](#_topic_Report5)

3.4.3.4.1 New Task

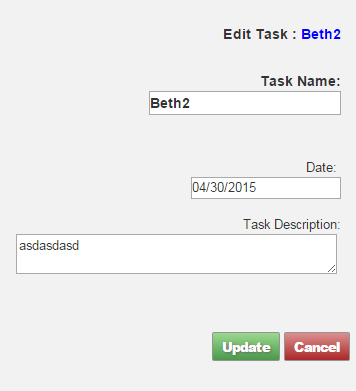


Πεδίο Task Name : Εδώ συμπληρώνεται το όνομα της εργασίας.

Πεδίο Date : Εδώ επιλέγετε την ημερομηνία μέχρι την οποία προορίζεται να εκτελεστεί η εργασία.

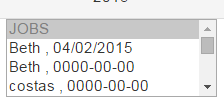
Πεδίο Task Description : Εδώ συμπληρώνεται μια μικρή περιγραφή για την εργασία.

3.4.3.4.2 Edit Task



Αλλάξτε τον Τίτλο, την Ημερομηνία και την Περιγραφή όπου χρειάζεται και πατίστε .

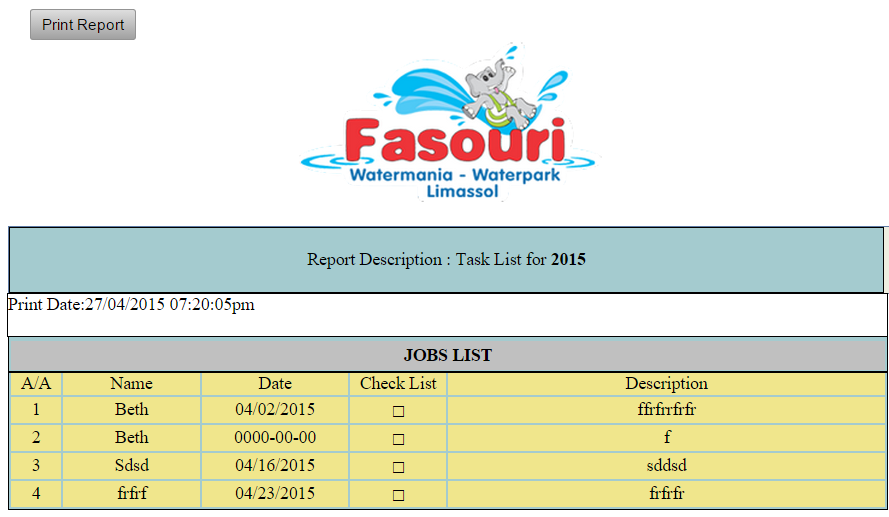
3.4.3.4.3 Delete Task



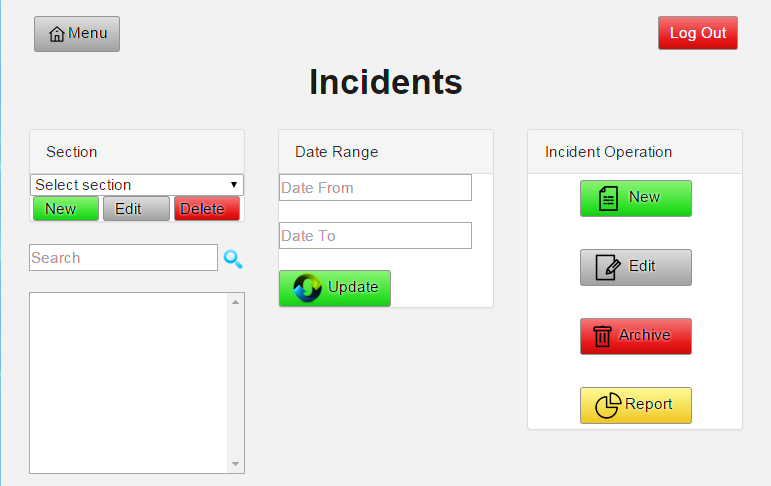
Επιλέξτε ένα Task απο την λιστα παραπάνω, και πατώντας του κουμπί Delete , θα διαγραφεί αυτόματα η επιλεγμένη διεργασία.

3.**4.3.4.4 Report**

Πατώντας το κουμπί Report , αυτόματα θα εμφανίζεται η λίστα με τις διεργασίες που πρέπει να ολοκληρωθούν μεσα στο έτος που διανύετε αυτή τη στιγμή.



**3.5 Incident**





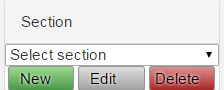
* [Νέο](#_topic_NewSection3)
* [Επεξεργασία](#_topic_EditSectionPending)
* [Διαγραφή](#_topic_DeleteSection3)





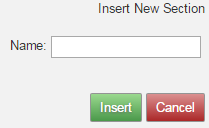
* [Νέο](#_topic_NewSection3)
* [Επεξεργασία](#_topic_EditSectionPending)
* [Διαγραφή](#_topic_DeleteSection3)
* Αναλυτική αναφορά

**3.5.1 Section**



* [Νέο](#_topic_NewSection3)
* [Επεξεργασία](#_topic_EditSectionPending)
* [Διαγραφή](#_topic_DeleteSection3)

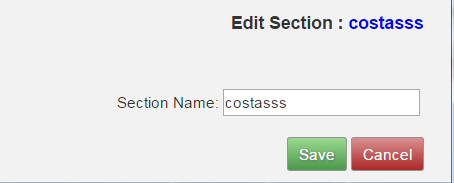
3.5.1.1 New Section



Πατώντας το κουμπί New στο πεδίο Section, θα εμφανιστέι αυτόματα η φόρμα εισαγωγής νέου τομέα.

Συμπληρώστε το πεδίο του ονόματος και πατήστε το κουμπί Save

3.5.1.2 Edit Section-Pending



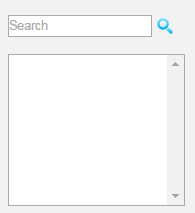
Πατώντας το κουμπί Edit, αφού επιλέξετε ένα τομέα απο τη λίστα, θα εμφανιστέι αυτόματα η φόρμα επεξεργασίας τομέα.

Συμπληρώστε το πεδίο του ονόματος και πατήστε το κουμπί Save.

3.5.1.3 Delete Section

Πατώντας το κουμπί Delete  στο πεδίο Section, αφού επιλέξετε ένα τομέα απο τη λίστα, θα διαγραφεί αυτόματα ο επιλεγμένος τομέας.

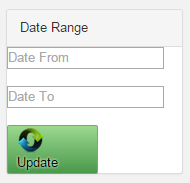
**3.5.2 Search**



Στο πεδίο Search μπορείτε να πληκτρολογήσετε μια λεξη κλειδί η οποία θα αναζητα συμβάντα σε όλο το πρόγραμμα.

**3.5.3 Date Range**

**Εύρος Ημερομηνιών**

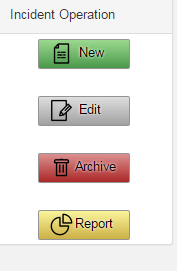


**Πεδίο From** : Πατώντας το κουμπί Update, θα εμφανίζονται όλα τα συμβάντα που συνέβησαν μετά απο την συγκεκριμένη ημερομηνία.

**Πεδίο To** : Πατώντας το κουμπί Update, θα εμφανίζονται όλα τα συμβάντα που συνέβησαν πριν απο την συγκεκριμένη ημερομηνία.

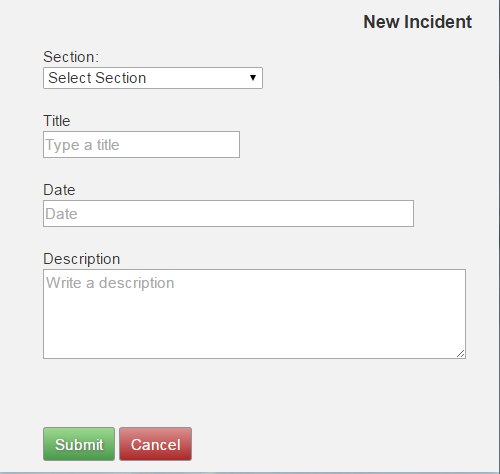
**Κενά Πεδία :** Πατώντας το κουμπί Update, χωρίς να επιλέξετε καποια ημερομηνία, θα εμφανίζονται όλα τα συμβαντα μεχρι τώρα.

**3.5.4 Tools**



* [Νέο](#_topic_NewIncident)
* [Επεξεργασία](#_topic_EditIncident)
* [Διαγραφή](#_topic_DeleteIncident)
* [Ααναλυτική αναφορά](#_topic_Report4)

3.5.4.1 New Incident



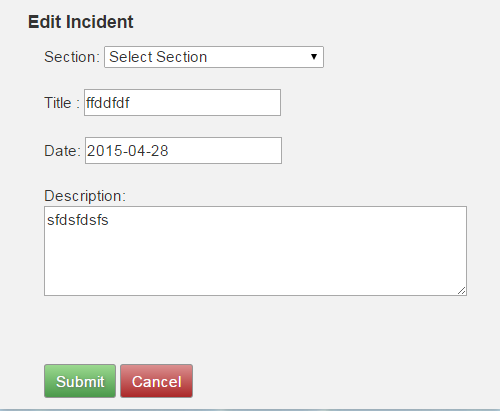
Λιστα Section : Εδώ επιλέγετε τον τομέα στον οποίο συνέβηκε το συμβάν.

Πεδίο Title : Εδώ συμπληρώνεται τον Τίτλο του Συμβάντος.

Πεδίο Date : Εδώ επιλέγετε την ημερομηνία μέχρι που συνέβηκε το συμβάν.

Πεδίο Description : Εδώ συμπληρώνεται μια μικρή περιγραφή του συμβάντος.

3.5.4.2 Edit Incident



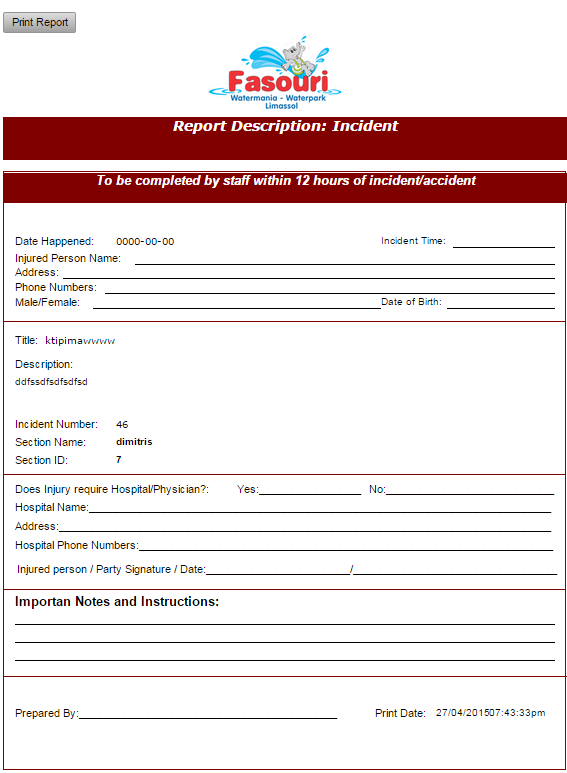
Αλλάξτε τον Τίτλο, την Ημερομηνία και την Περιγραφή όπου χρειάζεται και πατήστε το .

3.5.4.3 Delete Incident

Πατώντας το κουμπί Archive , αφού επιλέξετε ένα συμβάν απο τη λίστα, θα διαγραφεί αυτόματα η το επιλεγμένο συμβάν.

3.5.4.4 Report

Πατώντας το κουμπί Report, αφού επιλέξετε ένα Συμβάν απο τη λίστα, θα εμφανιστεί σε νέο παράθυρο η αναλυτική κατάσταση με τα στοιχεία για το συγκεκριμένο Συμβάν που επιλέχθηκε.



**3.6 Settings**



Πεδίο Username : Καταχωρήστε το νέο όνομα χρήστη που επιθυμείτε.

Πεδίο Current Password : Καταχωρήστε τον παρόν κωδικό που σας

προμήθευσε ο υπεύθυνος προσωπικού.

Πεδίο Password : Καταχωρήστε το νέο Συνθηματικό που επιθυμείτε.

Πεδίο Confirm Password : Καταχωρήστε ξανά το νέο Συνθηματικό που επιθυμείτε( ίδιο με πεδίο Password).

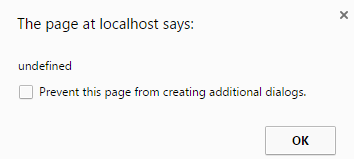
Πατήστε το κουμπί Save για να αποθηκευτούν οι αλλαγές

**4 Pop up Messages**

**Κρύψιμο(δεν συνιστάται)**

Για να αποκρύψετε τα popup μηνύματα, απλα πατηστε στο checkbox "Prevent this page from creating additoinal dialogs".

Σημείωση : Για την καλύτερη ενημέρωση σε θέματα αποφάσεων και επίτυχους ολοκλήρωσης, **ΔΕΝ** συνιστάται η απόκρυψη των μηνυμάτων .



**Εμφάνιση**

Σε περίπτωση που δεν βλέπετε τα μηνύματα ελέγχου επιλογών η επιτυχούς ολοκλήρωσης της εργασίας, προσπαθήστε να ενεργοποιήσετε την επιλογή για τα Pop up Windows.

Αναλυτικά Βήματα για κάθε ένα από τους πιο κάτω Web Browsers (πατήστε το link).

- [Google Chrome](#_topic_GoogleChrome)

- Microsoft Internet Explorer

- [Mozilla Firefox](#_topic_MozillaFirefox)

- Apple Safari

- Opera

**4.1 Google Chrome**



1. Πατήστε στο κυρίως μενού του Google Chrome 

2. Επιλέξτε Settings

3. Επιλέξτε Show advanced Settings

4. Επιλέξτε Content Settings

5. Στο πεδίο Pop ups επιλέξτε "Allow all sites to show pop-ups"

6. Επιλέξτε Notifications επιλέξτε "Allow all sites to show pop-ups"

7. Επιλέξτε Done

8. Τερματίστε και επανεκκινήστε τον Google Chrome

**4.2 Mozilla Firefox**



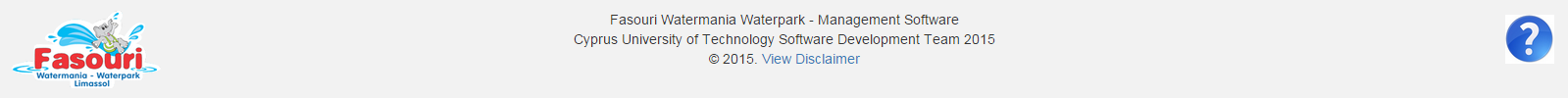
1. Πατήστε στο κυρίως μενού του Firefox 

1. Επιλέξτε Options
2. Επιλέξτε Show advanced Settings

4. Στο πεδίο Pop ups απενεργοποιήστε την επιλογή "Block pop-up windows"

1. Τερματίστε και επανεκκινήστε τον Firefox

**5Footer**



Help File : Εάν πατήσετε στο  θα σας εμφανιστεί αυτόματα η βοήθει για την σελίδα που βρίσκεστε αυτή τη στιγμή.

Disclaimer : Εάν πατήσετε στο , στο κάτω μέρος της οθόνης σας, θα εμφανιστεί αυτόματα το έγγραφο πνευματικών δικαιωμάτων του συστήματος.