



PORADNIK ZAWODNIKA

NA VI EDYCJĘ MIĘDZYNARODOWYCH ZAWODÓW ROBOTÓW

Drodzy zawodnicy,


w trosce o odpowiednie zrozumienie procesu rejestracji na VI edycję Międzynarodowych Zawodów Robotów XChallenge sporządziliśmy przewodnik po podstawowych funkcjach dostępnych w naszym Serwisie dostępnym pod adresem <https://xchallenge.pl/>. Mamy nadzieję, że ten przewodnik rozwieje wszelkie wątpliwości oraz niezrozumienie powstałe podczas poruszania się po Serwisie. W razie potrzeby dalej jesteśmy otwarci na kontakt indywidualny, poprzez formy komunikacji podane na końcu tego dokumentu.

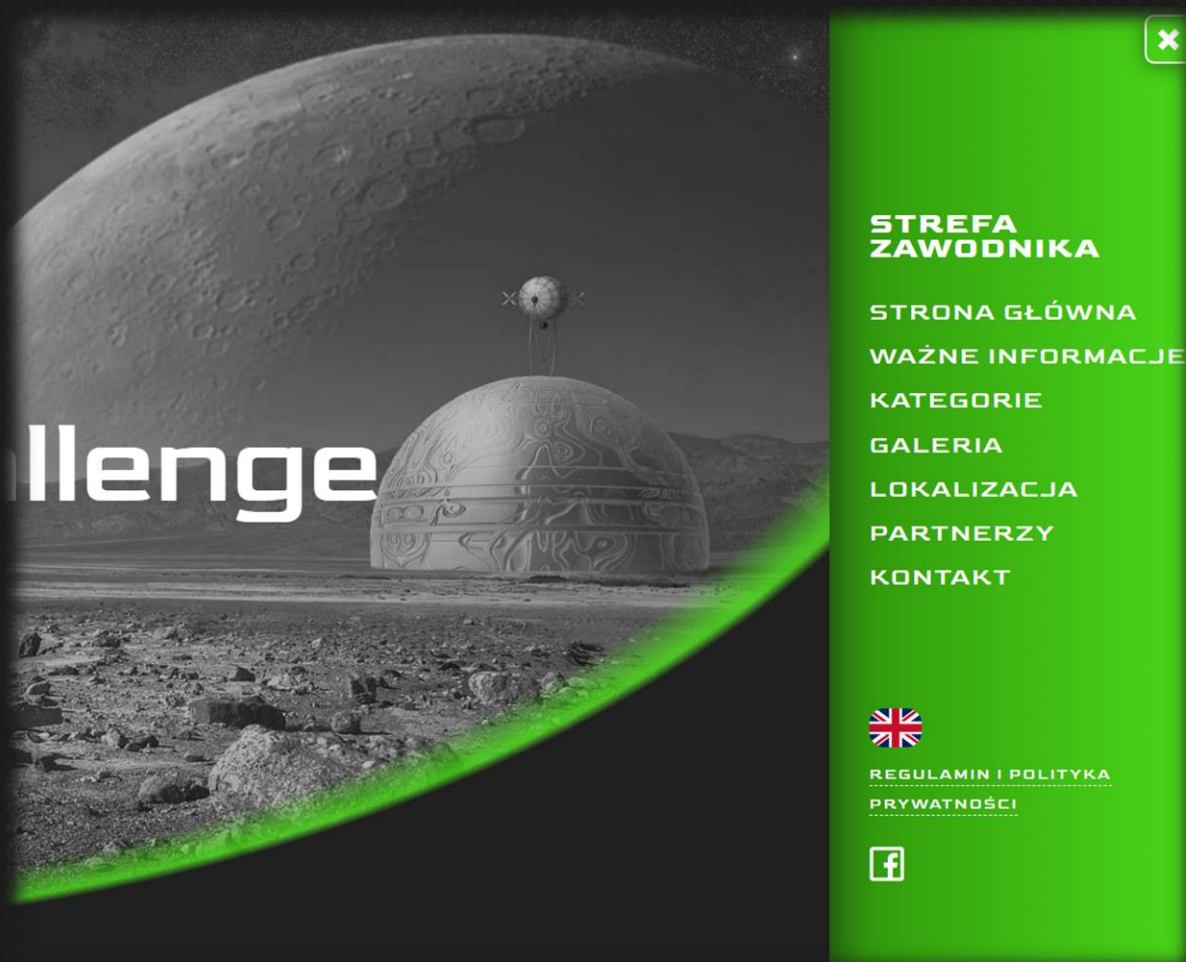
Do zobaczenia!
Organizatorzy

Spis treści

Rejestracja	2
Aktywacja konta	6
Logowanie	7
Strefa Zawodnika	8
Ustawienia	9
Moje roboty	10
Dodaj nowego robota	11
Edycja robota	12
Czas na dodawanie/edycję robotów	14
Wyniki na żywo	14
Powiadomienia	14
Miejsce na znak RFID	14
Wylogowanie z konta	14

Rejestracja

Aby rozpocząć proces rejestracji należy przejść do strefy zawodnika. Odnośnik do tej strony znajduje się w rozwijanym menu zlokalizowanym po prawej stronie ekranu. Aby rozwinąć to menu należy użyć przycisku . Po wykonaniu tej czynności Użytkownik powinien zobaczyć poniższy widok:



Zrzut 1. Rozwijane menu główne na urządzeniach desktopowych

lub na urządzeniach mobilnych:



Zrzut 2. Rozwijane menu główne na urządzeniach mobilnych

Kolejną czynnością jest przejście do podstrony Strefa Zawodnika poprzez kliknięcie w odpowiedni odnośnik. Po wykonaniu tej czynności Użytkownik powinien zobaczyć poniższy widok:



LOGOWANIE

E-mail

Hasło

[Zapomniałem hasła](#)

ZALOGUJ SIĘ

Nie posiadasz jeszcze konta?
[Zarejestruj się!](#)

Zrzut 3. Formularz logowania

Z tego miejsca Użytkownik może się zalogować na istniejące już konto, zresetować hasło do konta oraz zarejestrować się. Aby wykonać ostatnią z wymienionych czynności należy przejść do podstrony Rejestracja, poprzez kliknięcie w odnośnik znajdujący się u dołu formularza ([Zarejestruj się!](#)). Po wykonaniu tej czynności Użytkownik powinien zobaczyć poniższy widok:



REJESTRACJA

Imię

Nazwisko

E-mail

Polska (+48) ▾

Numer telefonu (opcjonalnie)

Kod pocztowy (opcjonalnie)

☐ Jestem opiekunem zawodnika

Preferowane jedzenie ▾

Rozmiar koszulki ▾

Hasło

Powtórz hasło

☐ Akceptuję regulamin i politykę prywatności [?](#)

ZAREJESTRUJ SIĘ

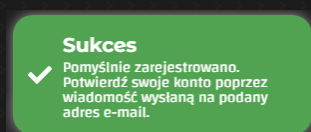
Posiadasz już konto?
[Zaloguj się!](#)

Zrzut 4. Formularz rejestracji

Następnym zadaniem Użytkownika jest wypełnienie podanych pól zgodnie z prawdą. Są to pola kolejno: Imię, Nazwisko, Adres internetowej skrzynki pocztowej (email, np. jan.kowalski@gmail.com), Hasło do Serwisu (będzie podawane podczas logowania) oraz Powtórzenie hasła. Kolejnym obligatoryjnym krokiem jest zaznajomienie się z regulaminem i polityką prywatności. Brak akceptacji wszystkich z przedstawionych w nim postanowień, uniemożliwia rejestrację Użytkownika w Serwisie. Akceptację regulaminu wyraża się poprzez zaznaczenie pola potwierdzającego znajdującego się po lewej stronie od odnośnika do regulaminu. Gdy wszystkie wprowadzone dane są poprawne oraz zaakceptowany został regulamin i polityka prywatności, przycisk Zarejestruj się stanie się możliwy do kliknięcia.

ZAREJESTRUJ SIĘ

Jeśli proces rejestracji przebiegł pomyślnie, Użytkownik otrzyma poniższy komunikat:



Kolejnym krokiem jest aktywacja konta poprzez wiadomość przysłaną na podany przez Użytkownika adres poczty internetowej. Traktuje o tym kolejny rozdział.

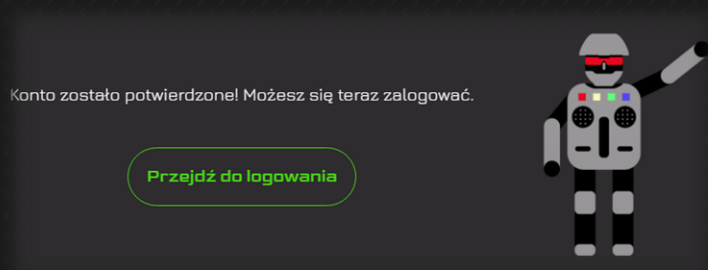
Aktywacja konta

Po pomyślnej rejestracji w Serwisie należy aktywować konto poprzez zweryfikowanie adresu poczty internetowej podanego przez Użytkownika podczas rejestracji. W tym celu należy zalogować się na konto pocztowe u wybranego dostawcy. W skrzynce odbiorczej powinna znajdować się wiadomość zatytułowana Aktywacja konta wysłana z adresu noreply@xchallenge.pl, wyglądająca tak jak ilustracja zamieszczona poniżej (PS. Jeśli wiadomość nie znajduje się w katalogu głównym, sprawdź czy nie trafiła do SPAMU):



Zrzut 5. Wiadomość e-mail aktywująca konto Użytkownika w Serwisie

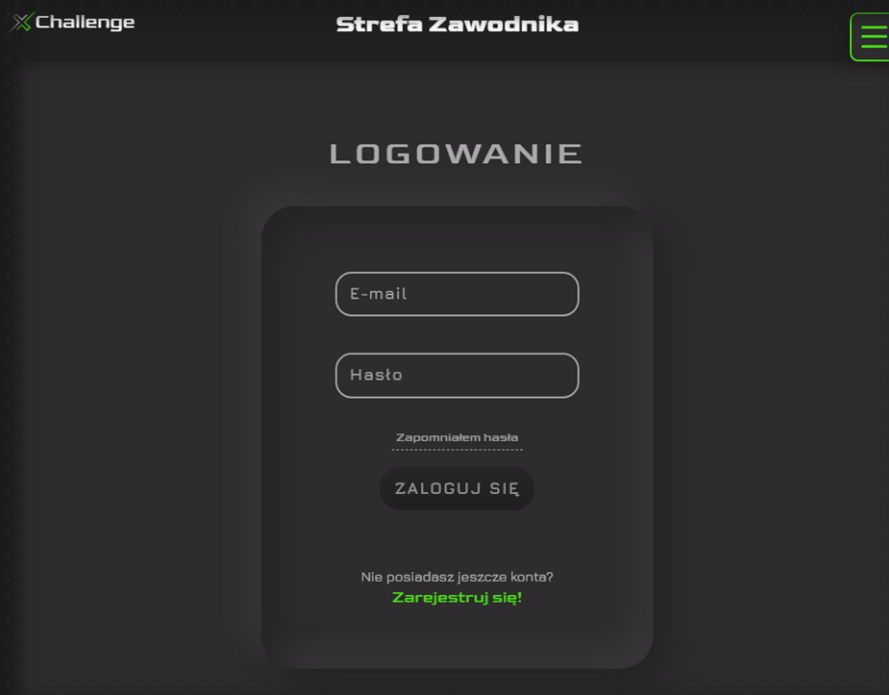
Aby dokończyć proces rejestracji oraz umożliwić zalogowanie się na konto w Serwisie należy postąpić zgodnie z instrukcją podaną w treści wiadomości. Wystarczy kliknąć przycisk **AKTYWUJ KONTO** lub skopiować do paska przeglądarki **niebieski link**. Niezależnie od wybranego sposobu, Użytkownik zostanie przeniesiony na podstronę Potwierdzenie tożsamości. Jeśli Użytkownik zobaczy poniższy ekran, oznacza to, że proces rejestracji został zakończony i może się zalogować do Serwisu:



Zrzut 6. Widok oznaczający poprawne dokończenie rejestracji w serwisie

Logowanie

Po poprawnie przeprowadzonym procesie rejestracji Użytkownik może się zalogować wprowadzając dane podane podczas rejestracji tj. Adres internetowej skrzynki pocztowej (E-mail) oraz Hasło. Ekran logowania jest dostępny pod adresem <https://xchallenge.pl/login> i wygląda tak jak ilustracja przedstawiona poniżej:

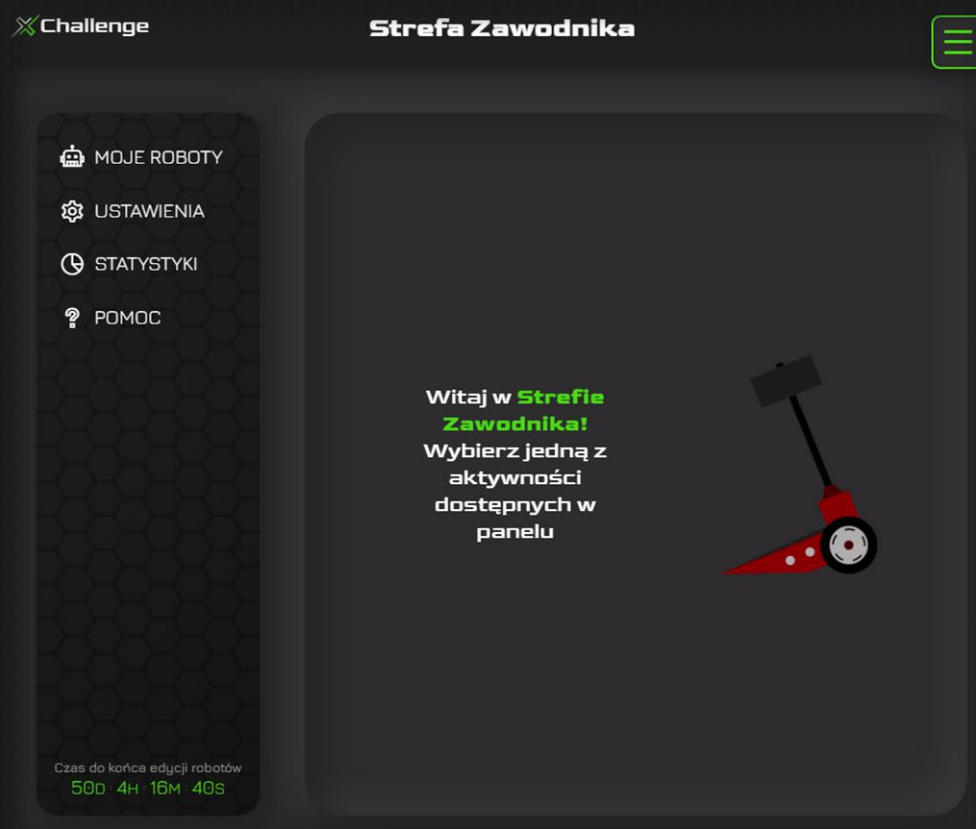


Zrzut 7. Formularz logowania

W razie problemów podczas logowania, zaleca się zresetowanie hasła do konta poprzez przejście do podstrony Zapomniałem hasła. W razie nieustępujących problemów zaleca się kontakt z Administratorem Serwisu poprzez formy kontaktu przedstawione na końcu tego dokumentu. Po poprawnym zalogowaniu do systemu, Użytkownik uzyska dostęp do Strefy Zawodnika, która zostanie opisana bliżej w kolejnym rozdziale.

Strefa Zawodnika

Strefa Zawodnika jest to miejsce, w którym Użytkownik może dodawać nowe roboty, edytować roboty, których jest konstruktorem oraz korygować dane podane podczas rejestracji. Menu główne Strefy Zawodnika wygląda tak jak ilustracja zamieszczona poniżej:



Zrzut 8. Strona główna Strefy Zawodnika

Z tego poziomu można przejść do sekcji Ustawień oraz Robotów Użytkownika. Pod odnośnikami do podstron, w czarnym panelu po lewej stronie, widoczny jest naprzemiennie czas do zakończenia edycji robotów oraz do końca dodawania robotów w kategorii Smash Bots. Po upływie tego czasu nie będzie możliwe edytowanie kategorii, nazwy oraz konstruktorów robota! Funkcjonalności dostępne w ramach wymienionych wyżej sekcji zostały opisane w kolejnych rozdziałach.

Ustawienia

Odnośnik do tej podstrony znajduje się w panelu z czarnym tłem, umiejscowionym po lewej stronie widoku Strefy Zawodnika. W sekcji ustawień można zmienić dane o zawodniku oraz nadać nowe hasło do konta. Można tu również znaleźć unikalny Identyfikator użytkownika UUID (potrzebny będzie podczas procesu dodawania konstruktora do robota). Gdy użytkownik kliknie w niego, zostanie on skopiowany do schowka, skąd może być łatwo wklejony i wysłany innym konstruktorom robota. Pola Danych użytkownika i Zmiany hasła mają osobne przyciski do zapisu zaktualizowanych danych. Staną się one dostępne, gdy użytkownik wprowadzi nowe i poprawne dane. Kluczowe jest aby podane dane były zgodne ze stanem faktycznym, ze względu na to, że na ich podstawie będą przyznawane ewentualne nagrody oraz dyplomy. Widok sekcji Ustawienia, reprezentuje poniższa ilustracja:

Challenge Strefa Zawodnika

MOJE ROBOTY

USTAWIENIA

STATYSTYKI

POMOC

Czas do końca edycji robotów
50d 4h 14m 49s

Dane użytkownika

Imię
Jan

Nazwisko
Kowalski

Zapisz

Identyfikator użytkownika (UUID):
5a501798-170f-11ed-be9c-246e9654a454

* Prosimy o podanie prawidłowych danych. Na ich podstawie będą przyznawane ewentualne nagrody i dyplomy.

Dane kontaktowe

Kraj
Polska (+48)

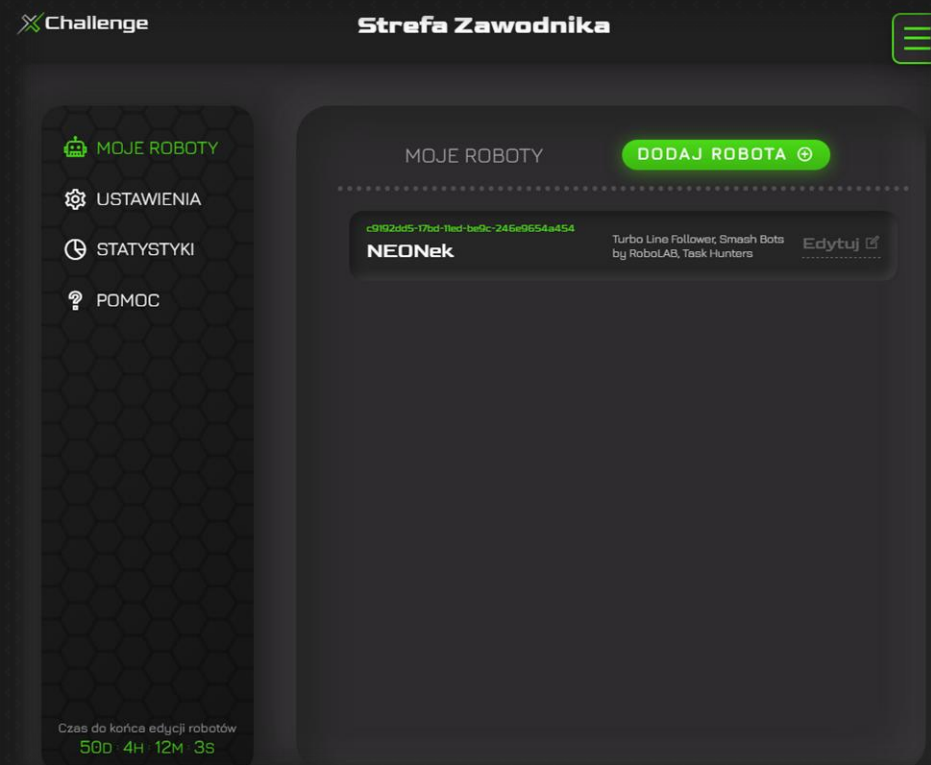
Numer telefonu (opcjonalnie)
518370317

Zapisz

Zrzut 9. Sekcja Ustawienia

Moje roboty

Odnośnik do tej podstrony znajduje się w panelu z czarnym tłem, umiejscowionym po lewej stronie widoku Strefy Zawodnika. Jest to widok, w którym są pokazane wszystkie roboty zalogowanego Użytkownika zarówno te, które dodał sam, jak również roboty dodane przez innych użytkowników, którzy wpisali Użytkownika jako konstruktora robota. Z tej sekcji można przejść do widoku Dodawania nowego robota poprzez wciśnięcie klawisza **DODAJ ROBOTA** oraz do Edycji wybranego robota, poprzez wybranie go z listy dostępnych robotów i wciśnięciu przycisku **Edytuj**. Widok sekcji Moje roboty, reprezentuje poniższa ilustracja:



Zrzut 10. Sekcja Moje roboty

Dodaj nowego robota

Do widoku, gdzie można dodać nowego robota, który zostanie zarejestrowany do udziału w konkurencjach na zawodach, można przejść z poziomu sekcji Moje roboty opisanej w poprzednim rozdziale. Aby poprawnie dodać nowego robota należy podać jego nazwę własną (dowolna, unikając wulgaryzmów, ubliżeń i szkalowania) oraz kategorię, w której będzie brać udział. Zaleca się aby nie wystawiać więcej niż jednego robota do danej kategorii, jeśli jest się jego jedynym konstruktorem. Może to oznaczać, że Użytkownik będzie musiał prowadzić dwie walki jednocześnie, co jest fizycznie niemożliwe. W przypadku robotów składających się z większej liczby konstruktorów, można dodać kilka robotów do tej samej kategorii, jednak może to oznaczać walkę pomiędzy dwoma robotami z tej samej drużyny. Jeśli podane dane są poprawne to użytkownik może zarejestrować swojego robota do udziału w rozgrywkach za pomocą przycisku **DODAJ** a widok sekcji Dodaj nowego robota powinna reprezentować poniższa ilustracja:

Challenge Strefa Zawodnika

MOJE ROBOTY
USTAWIENIA
STATYSTYKI
POMOC

Dodaj nowego robota

*Rekomendujemy aby nie dodawać więcej niż jednego robota w kategorii. Może to spowodować błędy logistyczne i uniemożliwić udział robota w rozgrywkach.

Nazwa robota
NEONek

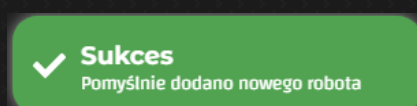
Kategoria
Micro Sumo

DODAJ

Czas do końca edycji robotów
50D 4H 10M 35S

Zrzut 11. Sekcja Dodaj nowego robota

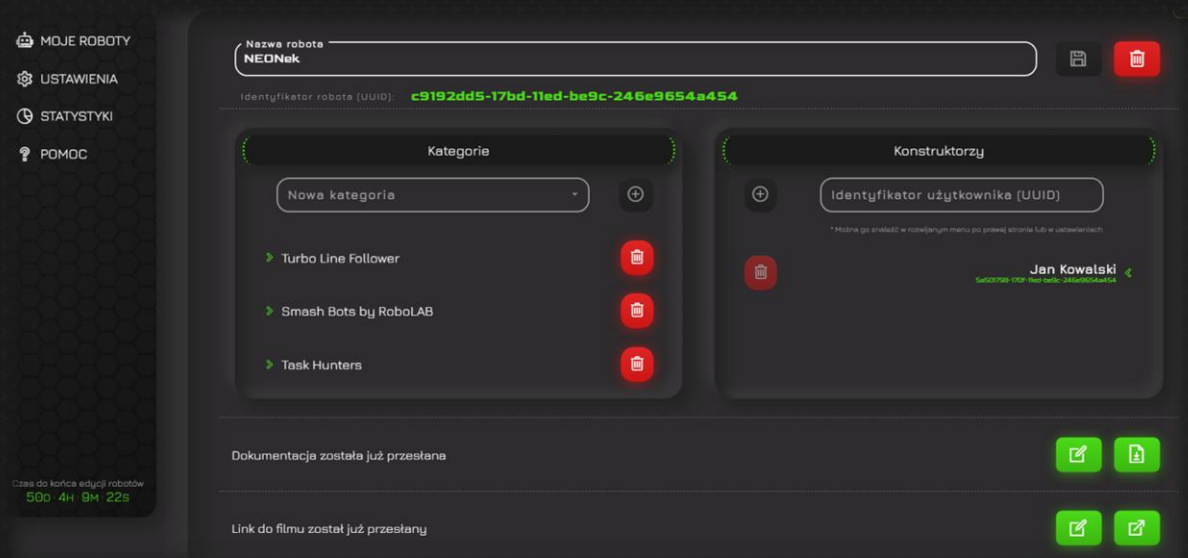
Jeśli proces rejestracji przebiegł pomyślnie, Użytkownik otrzyma poniższy komunikat:





Proces edycji, dodawania konstruktorów i kategorii robota opisany jest w następnym rozdziale.

Edycja robota

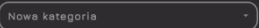

Ta sekcja jest jedną z najbardziej rozbudowanych, kluczowych i obfitych w funkcjonalności w całym Serwisie, dlatego też warto poświęcić parę chwil na zrozumienie w jaki sposób ona działa. Aby do niej przejść wystarczy wejść do edycji robota z widoku Moje roboty, opisanego w poprzednich rozdziałach. Oczom użytkownika powinien ukazać się poniższy widok:




Zrzut 12. Sekcja edycji robota

Za usunięcie robota, kategorii robota lub konstruktora odpowiedzialny jest przycisk  zlokalizowany odpowiednio w górnym panelu przy nazwie robota, po prawej stronie nazwy kategorii oraz po lewej stronie konstruktora. Aby zmienić nazwę robota należy wprowadzić nową nazwę w miejsce aktualnej Nazwy robota a następnie wcisnąć przycisk . Nie da się usunąć jedynej kategorii oraz jedyne konstruktora robota.

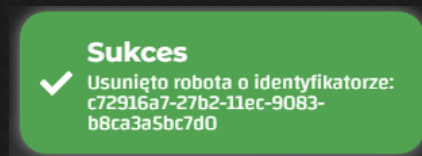
Dodawanie kategorii robota

Aby dodać nową kategorię robota należy wybrać odpowiednią z dostępnych w rozwijanej liście kategorię () a następnie wcisnąć przycisk . Uwaga! Zgodnie z regulaminem, każdy robot może być zgłoszony do maksymalnie czterech konkurencji, w ramach których można wybrać maks. 2 kategorie (przykładowo jeden robot może wziąć udział w Drag Race, LF Standard, LF Standard Enhanced i Micro Mouse, jednakże nie może jednocześnie wystartować w Drag Race, LF Standard, LF Turbo i LF Standard Enhanced).

Dodawanie konstruktora robota

Pod nazwą konstruktor rozumiany jest Użytkownik, który brał czynny udział lub miał wpływ w powstanie danego robota. Każdy konstruktor dodany do robota, stanowi część jego drużyny i ma takie same prawa jak Użytkownik zgłaszający robota (np. jeśli robot ma 5 konstruktorów to każdy z nich ma prawo do pełnej edycji robota, wystawienia go do walki oraz odebrania ewentualnej nagrody i dyplomu). Oznacza to, że **wystarczy aby tylko jeden z członków drużyny dodał robota poprzez formularz Dodaj nowego robota** (opisany w poprzednim rozdziale). Aby dodać konstruktora do robota, należy wprowadzić Identyfikator użytkownika (UUID) osoby, która wraz z Użytkownikiem miała wkład w powstanie robota, a następnie wciśnięcie przycisku  (Identyfikator użytkownika można odnaleźć w Ustawieniach lub w rozwijanym menu po prawej stronie). Kliknięcie na Identyfikator użytkownika (dot. Ustawień i rozwijanego menu) automatycznie skopiuje go do schowka aby w łatwiejszy sposób móc go przestać.

Po wszystkich z wyżej wymienionych czynności, zostanie wysłany odpowiedni komunikat, informujący użytkownika o finalizacji danej czynności, np.:



Czas na dodawanie/edycję robotów

Czas na dodawanie oraz edycję robotów jest podawany u dołu czarnego panelu po lewej stronie ekranu w widoku Strefa Zawodnika. Po upływie tego czasu możliwość dodawania oraz edytowania robotów jest niemożliwa. Wciąż pozostaje jednak możliwość aby zmienić dane Użytkownika oraz hasło.

Wyniki na żywo

Aby dowiedzieć się o postępach w rozgrywkach należy odwiedzić podstronę Wyniki. Będą tam wyświetlane szczegółowe informacje dla każdej kategorii włącznie z walkami, które jeszcze się nie odbyły.

Powiadomienia

W Ustawieniach udostępniona jest możliwość dodania swojego numeru telefonu. Organizatorzy poprzez SMS-y będą rozsyłać ważne komunikaty oraz informacje o aktualnej fazie zawodów oraz wzywać zawodników na odpowiednie ringi (dot. kategorii walk pomiędzy robotami).

Wylogowanie z konta

Jeśli Użytkownik chce przełączyć się na inne konto lub zwyczajnie zakończyć korzystanie z serwisu może to zrobić poprzez wylogowanie. Wystarczy rozwinąć menu po prawej stronie ekranu a następnie wcisnąć przycisk **WYLOGUJ**. Użytkownik zostanie przeniesiony powtórnie do Logowania, a dostęp do Strefy Zawodnika zostanie zablokowany do czasu powtórnego zalogowania.

Rafał Nazarko
Administrator Serwisu
E-mail: kontakt@kneiti.prz.edu.pl



[rzeszowska.grupa.it](https://www.facebook.com/rzeszowska.grupa.it)



[user/rzeszowrobomotion](https://www.youtube.com/user/rzeszowrobomotion)



[rzeszowrobomotion](https://www.facebook.com/rzeszowrobomotion)



xchallenge.pl