


Lietotāja rokasgrāmata

csTimer Desktop Version (Tikai Rubika pulkstiņam)

Programma mērķis:

Galvenais programmas mērķis ir palīdzēt ātrkuberiem izmantot ērtu taimeri, kas var parādīt akramblu, vidējo laiku (vidējais no pieciem salikšāniem), salikšanu laikus un importēt/eksportēt rezultātus uz/no taimera.

Lietotāja rokasgrāmata:

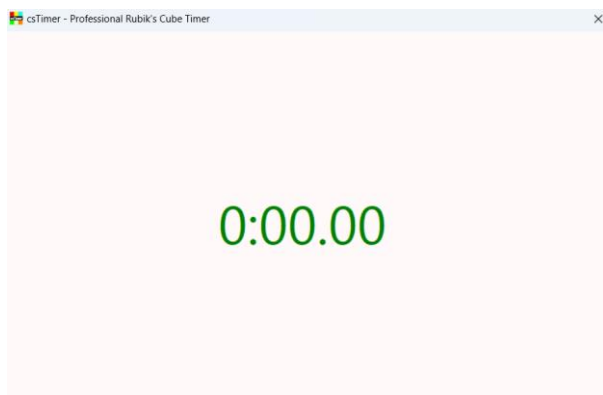
1. Pēc csTimer.exe failu atvēršanu,  csTimer.exe būs atvērts programmas galvenais logs (sk. 1. attēlu):



(1. attēla programmas galvenais logs)

2. Augšpusē var redzēt skramblu (sk. 1. attēlu), ko varat piemērot savam Rubika pulkstenim.

3. Pēc atstarpes "Space" nospiešanas uz tastatūras un nelielas pauzes taimeris maina krāsu uz zaļu (sk. 2. attēlu), kas nozīmē, ka varat atlaist atstarpes "Space", un taimeris sāks darboties:



(2. attēla taimera sākuma stāvoklis)

4. Kad pabeigsiet ātru mīklas salikšanu, jūsu salikšanas laiks parādīsies logas kreisajā pusē (**sk. 3. attēlu**), zem sadaļā "Current session":



(3. attēla laika saglabāšana)

5. Jūs varat pamēģināt veikt vairāk nekā vienu salikšanu. Ja veicat piecus salikšanas, programma aprēķinās vidējo laiku (programma no pieciem rezultātiem noņem sliktāko un labāko laiku un aprēķina atlikušo trīs salikšanu vidējo aritmētisko, kā to nosaka oficiālie "World Cube Association" noteikumi). Vidējais laiks parādīsies zem taimera (**sk. 4. attēlu**):

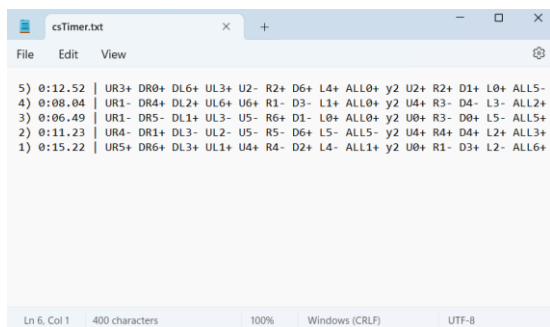


(4. attēla vidējais laiks)

$$(12.52 + 8,04 + 11,23) / 3 \approx 10,60$$

6. Logas augšējā labajā stūrī varat redzēt pogu "Next" (**sk. jebkuru attēlu, izņemot 2 un 5**). Ja uz tās noklikšķināsi, programma nomainīs jūsu skramblu uz citu.

7. Kreisajā apakšējā stūrī ir divas pogas: "Export to file" un "Import from file" (**sk. jebkuru attēlu, izņemot 2 un 5**). Ja noklikšķināsi uz "Export to file", jūsu rezultāti tiks saglabāti failā **cStimer.txt**, parādot laiku un skramblu, ar kuru šo laiku ieguvāt (**sk. 5. attēlu**):



```
5) 0:12.52 | UR3+ DR0+ DL6+ UL3+ U2- R2+ D6+ L4+ ALL0+ y2 U2+ R2+ D1+ L0+ ALL5-  
4) 0:08.04 | UR1- DR4+ DL2+ UL6+ U6+ R1- D3- L1+ ALL0+ y2 U4+ R3- D4- L3- ALL2+  
3) 0:06.49 | UR1- DR5- DL1+ UL3- U5- R6+ D1- L0+ ALL0+ y2 U0+ R3- D0+ L5- ALL5+  
2) 0:11.23 | UR4- DR1+ DL3- UL2- U5- R5- D6+ L5- ALL5- y2 U4+ R4+ D4+ L2+ ALL3+  
1) 0:15.22 | UR5+ DR6+ DL3+ UL1+ U4+ R4- D2+ L4- ALL1+ y2 U0+ R1- D3+ L2- ALL6+
```

(5. attēla csTimer.txt)

8. Pēc noklikšķināšanas uz **"Export to file"** jūs varat aizvērt programmu, un, kad to atvērsiet no jauna, varat noklikšķināt uz **"Import from file"** (**sk. jebkuru attēlu, izņemot 2 un 5**), lai importētu savus pēdējās sesijas rezultātus pašreizējā sesijā. Taču esiet uzmanīgi - tas izdzēsīs jūsu pašreizējās sesijas rezultātus, tāpēc pēc programmas atvēršanas nekavējoties noklikšķiniet uz **"Import from file"**.

Labas salikšanas un veiksmīgus skramblus!