

DEN OMFATTANDE GUIDEN TILL CIRCLES

A Torparlyckan Production

Bågskytteträning

Den Omfattande Guiden till Circles

Innehållsförteckning

Sammanfattning	1
Enkla Konfigurationen av Circles.....	2
Avancerade Konfigurationen av Circles.....	3
Felsökning och Problemrapporering i Circles	5

Sammanfattning

Denna guide är menad att ge dig en förståelse till hur du använder programmet Circles, både i enklaste mån men även i en mer avancerad konfiguration där olika värden och funktioner förklaras.

Circles är ett program som ska främst användas inom bågskyttens instinktiva träningar, för att lära sig att skjuta på tavlor på okänt ställe, med okänd storlek, under tidspress. Programmet är menat att köras i fullskärmsläge i kombination med en projektor som lyser på en skjutvägg. Rummet man skjuter i kan vara tänt likväl som släkt, det är upp till användarna själva.

Enkla Konfigurationen av Circles

Denna sektion kommer att visa de enkla regleringarna och uppstarten av Circles.

Efter att programmet är startat, fortsätt med att dra fönstret till den skärmen som projektorn ska visa. Efter detta, tryck på knappen **Fullscreen** (fullskärm) alternativt på tangentknappen **F11**, programmet är menat att endast köras i fullskärmsläge. Projektorn kan antingen spegla datorns skärm eller kan den utvidga skärmen. Detta kan konfigureras genom att trycka **windows**-knapp och **P** samtidigt. Innan du startar sessionen ska du definiera tavelområdet. Huvudsakliga sättet att göra detta är genom att trycka på **Set canvas size** (markera canvas storlek) näst längst ner i kontrollpanelen, därefter dubbeltryck på överdelen av tavelområdet och sedan dubbeltryck på underkanten av tavelområdet.

Om du är nöjd med kontrollvärdena kan du starta sessionen genom att trycka på knappen **Start** (starta) längst ner i kontrollpanelen. Vill du göra en mer avancerad uppstart kan du fortsätta läsa på nästa sida. Nu kommer programmet börja att rita cirklar, som standard fortsätter programmet att rita cirklarna oändligt, därav kommer de inte att sluta ritas på egen hand. Du kan avsluta ritandet genom att trycka på **mellanslags**-tangenten och därmed fortsätta till nästa stadie återritningen av tidigare ritade cirklar. Dessa visas i 45 sekunder eller tills att du återigen trycker på **mellanslags**-tangenten; då kommer du till startfönstret.

När du inte vill skjuta längre kan du avsluta på följande sätt: det kan bland annat göras genom att gå ur fullskärmsläge; vilket görs genom att trycka på **Fullscreen**-knappen, **F11**-tangenten eller **Esc**-tangenten för att därefter trycka på det röda X:et i övre högra hörnet. Andra sätt du kan gå ur applikationen är genom att trycka **alt** och **F4** kombinationen eller genom att trycka på **Exit**-knappen (gå ut) under startfasen.

Avancerade Konfigurationen av Circles

Denna sektion kommer lära dig hur du gör en avancerad konfiguration, hur de olika kontrollerna fungerar samt knappkombinationer.

Förutsatt att den *Enkla Konfigurationen* är gjord korrekt, fönstret är på rätt skärm och att du läst *Enkla Konfigurationen av Circles*. Du kan titta på kontrollpanelen (**Controls**), se bilden till vänster. Det är här du kan skriva in startvärden. Om någon box är lämnad tom kommer den få ett standardvärde. Alla tidrelaterade värden är givna i millisekunder, 9500 ms är lika med 9,5 sekunder, detta anges utan komma eller andra symboler bortsett från siffror. Om någon övrig symbol anges kommer boxen få sitt standardvärde. Alla längdrelaterade värden anges i pixlar, samma regler gäller för längder som för tidsvärden, endast siffror.

Under hela skjutsessionen kan du trycka **mellanslag** för att stoppa nuvarande session och gå till återitar-stadiet som kommer rita alla tidigare cirklar. Du kan trycka **mellanslag** igen eller vänta 45 sekunder för att gå till startfasen vilket även förklarades i **Enkla Konfigurationen**.

I toppen av kontrollpanelen kan du skriva in tiden som väntas från att startknappen är tryckt till att första cirkeln ritas; detta görs i **Time before start** (tid före start). Detta är menat att ge start-personen tid att förbereda sig.

I **Time shown** (tid visad) boxen anges tiden som cirklarna visas under skjutsessionen. **Time hidden** (tid gjömd) är tiden mellan att cirklarna visas. Detta är angivet i millisekunder.

Amount of circles (Mängden cirklar) boxen är antalet cirklar som kommer att visas innan vi kommer till återitar fasen. Normalt sett ritas cirklarna i oändlighet och kommer inte sluta föräns programmet stängs ner eller tills att man trycker **mellanslag**.

Max size (maxstorlek) och **Min size** (minsta storlek) är maximum och minimum pixelstorleken av diametern som cirklarna kommer att ritas i. Under skjutsessionen kommer en slumpgenerator plocka ett slumpat tal mellan dessa värden. Du kan se en direkt referens av den röda cirkeln (maximum) och den blå cirkeln (minimum) till höger om kontrollpanelen.

Canvas top (canvas topp) och **Canvas Height** (canvas höjd) kan bli satt på två sätt. Den föredragna metoden är genom att trycka på **Set canvas size** (sätt canvas storlek) näst längs ner i kontrollpanelen, därefter genom att dubbeltrycka på överdelen av tavelområdet och för att därefter dubbeltrycka på underkanten av tavelområdet precis som förklarat i **Enkla Konfigurationen**. Andra sättet är att manuellt skriva in pixelvärdena i **Canvas top** som är mätt i pixlar från toppen av fönstret till toppen av tavelområdet, och sedan **Canvas Height** som är mätt från toppen av tavelområdet till botten av tavelområdet.

Du kan gå ur applikationen på vilket sätt som än önskas precis som beskrivet i **Enkla Konfigurationen**.

Felsökning och Problemrapportering i Circles

*Detta avsnitt beskriver de enkla och begränsade kommandon för felsökning av
Circles applikationen*

Felsökning av circlesprogrammet är väldigt begränsad, om programmet kraschar kan det hända att du får en fönsterpopup. Om det är fallet, var vänligt och notera denna information; specifika värden, och id av objektet med värdet, du kan ta en skärmdump / skärmbild som förklaras i nästa paragraf. Var vänlig att efteråt kontakta din underhållssupport eller programskaparen Richard Johansson (richard.jh.johansson@hotmail.com). Om möjligt, beskriv vad som hände innan kraschen eller problemet samt vad som hände efteråt.

Om problemet inte var en total krasch av programmet kan du trycka **F2** vilket kommer visa dig ett fönster med de vanligare värdena som för närvarande användes. Du kan ta en skärmdump (**windows**-knapp och **PrtSc / SysRq**; vanligtvis till höger om **F12** på högersidan av tangentbordet) och skicka den till din underhållssupport. Skärmdumpen kan hittas i nuvarande användarens skärmbildsmapp inuti deras bildmapp. Skärmdumpen kan bifogas i majoriteten av epost-program.