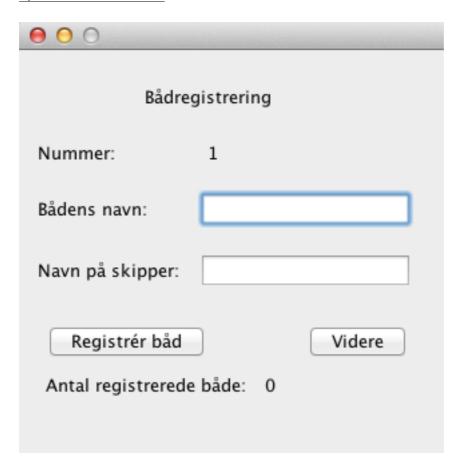
Brugervejledning til BoatTime

Programmet kan anvendes til tidstagning af flere både med forskellig start- og sluttidspunkt. Det er muligt at lave to tidstagninger på hver båd. Når dette er gjort, vil det være muligt at udskrive resultaterne i en pdf, hvor tabellen vil være sorteret efter den båd med den mindste forskel i de to tider.

Gennemgang af programmet:

Første skærmbillede:

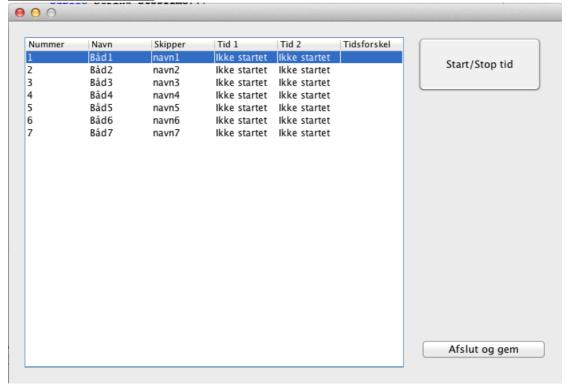


Denne del af programmet skal bruges til at 'registrere' de både, som skal deltage i sejladsen. I feltet ud for 'Bådens navn' indtastes bådens navn og i feltet nedenunder indtastes navnet på personen som skal sejle båden. Når begge felter er udfyldt, trykkes der på knappen 'Registrer båd', hvorefter begge felter vil blive blanke og båden vil være registreret i systemet.

Når alle både er registreret, skal der klikkes på knappen 'Videre'. Dette vil lukke dette skærmbillede og åbne et nyt.

OBS! De registrede både vil blive gemt i tekstfilen 'Registreringer.txt', som vil være placeret samme sted, som programmet er blevet åbnet fra. Det er muligt at tilføje senere tilmeldinger, hvis man tilføjer dem inde i tekstfilen i SAMME format, som både der står derinde. Ligeledes er det også muligt at slette registrerede både herinde.

Anden skærmbillede:



Dette skærmbillede bliver åbnet, når der bliver klikket på knappen 'Videre' i det første skærmbillede. Her ser man en oversigt over de registrerede både og deres informationer samt tider. Rækken 'Tidsforskel' vil blive fyldt ud, når BEGGE tider er blevet stoppet.

Man starter en tid, ved at vælge en båd med enten musen eller piletaster, og derefte benytte sig af et af følgende muligheder: Man kan enten trykke på mellemrumstasten, trykke på Enterknappen eller benytte sig af knappen 'Start/Stop tid'. Alle tre muligheder kan enten starte eller stoppe en tid.

Når tid1 OG tid2 er blevet startet og stoppet, så skal man benytte sig af knappen 'Afslut og gem' for at afslutte programmet og skrive resultaterne ud. Resultaterne vil kunne ses i filen 'Resultat.pdf', som har samme placering, som hvor programmet er blevet kørt fra.