

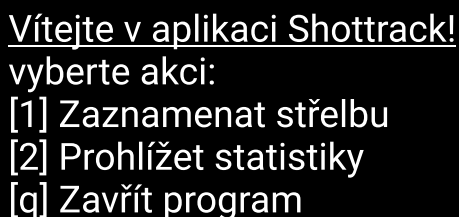
ShotTrack - uživatelská příručka

ShotTrack je aplikace pro zaznamenávání biatlonové střelby. Umožňuje zaznamenávat tréninky nebo jednotlivé položky. Aplikace běží v příkazové řádce, která pro maximální uživatelský zážitek musí podporovat ANSI příkazy [1].

Ovládání

Aplikace běží v příkazové řádce a ovládá se pomocí příkazů zadávaných pomocí klávesnice. Na obrazovce je stále zobrazen seznam příkazů, které je možné v daný moment provést. Pro provedení vybrané akce stačí napsat kód příkazu (text v hranatých závorkách []) a zmáchnout enter.

Seznam příkazů může vypadat následovně:



```
Vítejte v aplikaci Shottrack!  
vyberte akci:  
[1] Zaznamenat střelbu  
[2] Prohlížet statistiky  
[q] Zavřít program
```

V tomto případě jsou tedy k dispozici příkazy [1], [2] a [q].

Zaznamenávání střelby

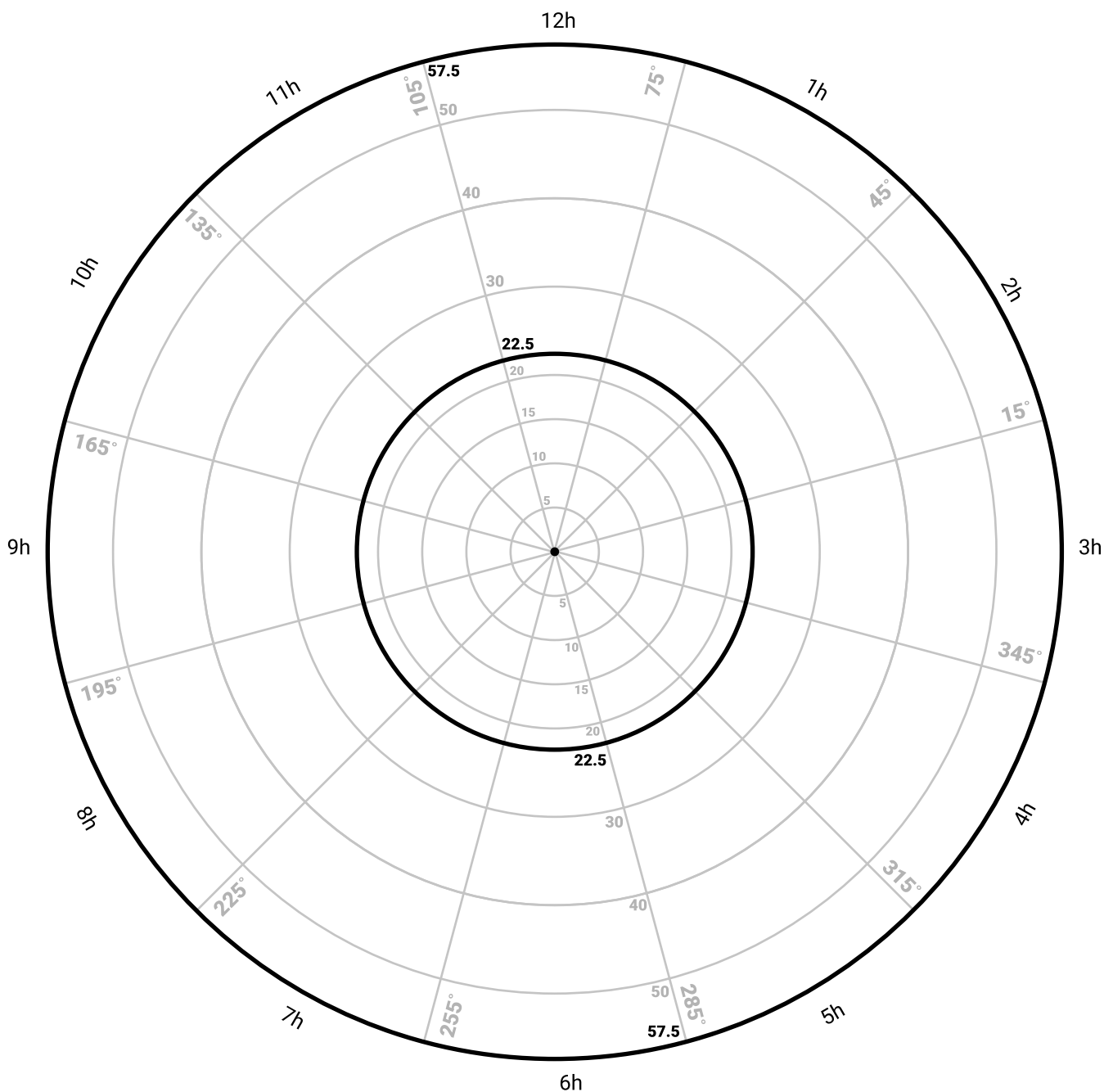
Střelbu je možné zaznamenávat dvěma způsoby.

1. Zpětně zadat jednotlivé rány
2. Zaznamenávat aktuálně probíhající položku

V obou případech je nutné zadat jestli byl terč zasažen, vzdálenost zásahu od středu terče a úhel, pod kterým se úhel nacházel.

[1] https://en.wikipedia.org/wiki/ANSI_escape_code

Hodnoty, které je nutné zada znázorňuje následující obrázek.
Vzdálenost od středu je zde uvedena v milimetrech. Terč pro střelbu v
leže má průměr 45mm, pro střelbu ve stoje 115mm. Tyto hodnoty jsou
na obrázku znázorněny tučně.



Zpětně zadat jednotlivé rány

V tomto režimu se zadávají rány po jedné. Po každé zadané ráně je možné celou položku uložit. Uložení se položka finalizuje a již není možné ji zpětně upravit.

Zadávání probíhající střelby

Po zahájení zaznamenávání se nejprve zadává výsledek jednotlivých ran (zásah / netrefa). V moment zadání výsledku rány je také uložen čas výstřelu. Je možné zadat libovolný počet ran. Po posledním výstřelu se pomocí příkazů [f] položka ukončí a uživatel je vyzván k doplnění informací o jednotlivých ranách.