

Sportprogramm

„Stoppuhr“

Benutzerhandbuch

Sportprogramme

Lippert Alfred, Plassenberger Str. 14
92723 Gleiritsch, Fon 09655-913381
e-Mail info@sportprogramme.org

Inhaltsverzeichnis

1.	Systemvoraussetzungen	3
2.	Installation	3
3.	Einstellungen	4
3.1	Menübereich-Bearbeiten	4
3.1.1	Pfad für Einlauf-Datei einstellen	4
3.1.2	Startzeit des Laufes einstellen	5
3.1.3	Lauf beenden	6
3.1.4	Erfaßte Wertungen löschen	6
3.2	Menübereich Datei	6
3.2.1	Export-Datei für Laufauswertung speichern	6
4.	Speicherbereich	7
4.1	Einlauf-Datei	7
4.2	Startnummer auf Eindeutigkeit prüfen	8
5.	Zeitbereich	9
5.1	Systemzeit	9
5.2	Startzeit	9
5.3	Laufnummer	9
5.4	Lauf läuft seit	9
6	Stopmodus	10
6.1	Stoppen der Zeit	10
6.2	Manuell	10
6.3	Stoppen mit der Lichtschranken Anlage	12
6.4	Eingabe der Startnummern	12
7.	Sonstiges	12

1. Systemvoraussetzungen

Das Programm läuft unter Windows 95, Windows 98, Windows NT. Als Hardware setzen wir einen PC ab 486 voraus, wobei wir jedoch den Einsatz ab Pentium 166 MHz empfehlen. Um ein optimales Arbeiten zu ermöglichen, empfehlen wir eine Bildschirmauflösung von 1024x768.

2. Installation

CD in entsprechendes Laufwerk einlegen. Das Installationsprogramm wird automatisch gestartet. Sollte dies wieder erwartend nicht so sein dann bitte über Arbeitsplatz oder Explorer Laufwerk aufrufen. Ordner Lauf auswählen. Ordner mit Disk 1 öffnen und Installation mit Setup.exe starten

- Das Programm Lauf wird nun unter Laufwerk C:\Programme\Sportprogramme angelegt.

3. Einstellungen

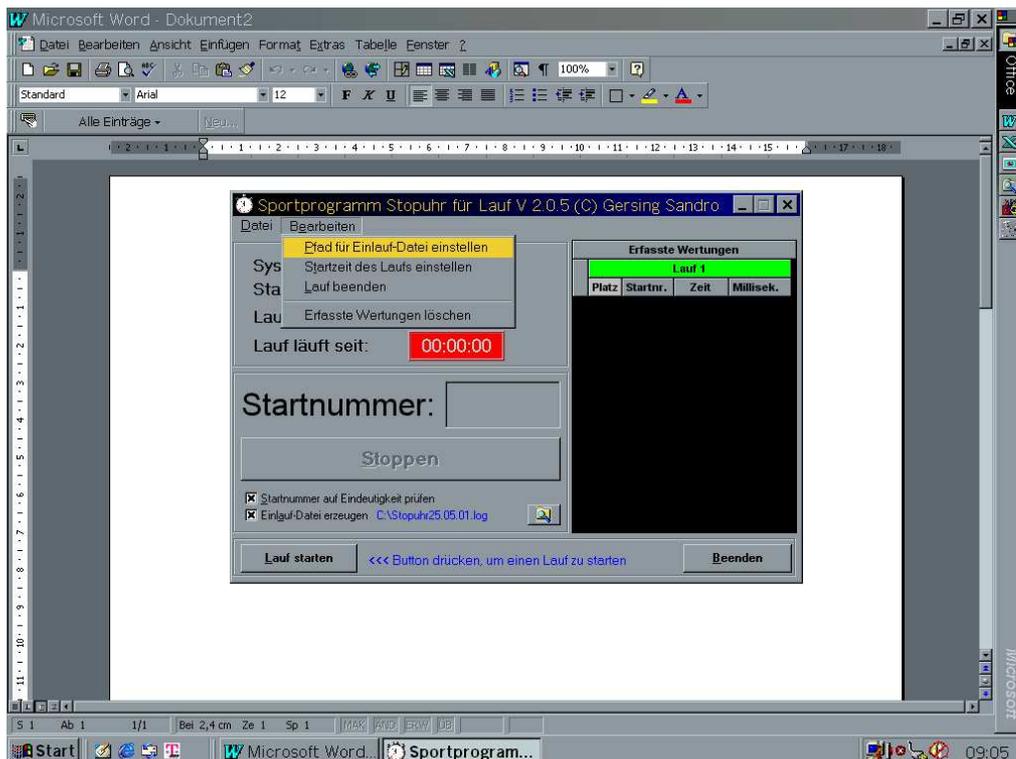
Im Stoppuhrprogramm gibt es nur einen Bildschirm. Er gliedert sich in 4 Bereiche.

1. Menübereich
2. Speicherbereich
3. Zeitbereich
4. Stopmodus



3.1 Menübereich-Bearbeiten

3.1.1 Pfad für Einlauf-Datei einstellen



Unter diesem Menüpunkt wird der Pfad festgelegt, unter welchem die Automatische Speicherung, sofern sie aktiviert ist, erfolgt. Aktiviert wird im Hauptbildschirm



Hier sehen Sie auch nochmals die Einstellung wo die automatische Speicherung erfolgt. Diese Einstellung wird immer empfohlen.

3.1.2 Startzeit des Laufes einstellen



Geben Sie sofern Sie mit einem Quattuor Starten wollen hier die Startzeit ein. Beginnen mit der Stunde, dann Minuten und danach die Sekunden, siehe die Formatvorgabe oben.. Bitte den Doppelpunkt zwischen den Zahlen nicht vergessen. Bei Erreichen der eingestellten Zeit beginnt danach die Stopuhr automatisch.

3.1.3 Lauf beenden

Ist Ihre Veranstaltung bzw. ein Lauf beendet können Sie die Stoppuhr hiermit abschalten.

3.1.4 Erfaßte Wertungen löschen

„Achtung“ nach ausführen dieses Befehls sind alle Daten im Stoppuhrmodus gelöscht. Man sollte sich vor ausführen dieses Befehls nochmals überzeugen ob die Daten auf einem anderen Laufwerk wirklich gespeichert sind.

3.2 Menübereich Datei

Unter diesem Menübereich gibt es 2 Untergliederungen

- Export-Datei für Laufauswertung speichern
- Export-Datei laden

3.2.1 Export-Datei für Laufauswertung speichern

Haben Sie Daten im Zielbereich erfaßt und wollen diese (Startnummer und Zeit) im Sportprogramm „Lauf“ übernehmen, so müssen Sie zunächst Ihre Daten auf ein Laufwerk (in der Regel auf eine Diskette) speichern. Wählen Sie den Pfad aus und führen die Speicherung durch.

3.2.2 Export-Datei laden

Um die gespeicherten Daten nachträglich zu verändern oder zu bearbeiten, können Sie bereits auf einem anderem Laufwerk gespeicherte Daten hiermit laden. Pfad auf dem sich die Daten befinden festlegen und öffnen. Danach die gewünschten Arbeiten ausführen.

4. Speicherbereich



4.1 Einlauf-Datei

Ist hier die Einlauf-Datei erzeugen aktiviert, werden alle Daten nach Eingabe auf den hier angegebene Pfad automatisch gespeichert. Sollte es unerwartet zu einem Absturz des Rechners während des Zieleinlaufes kommen, sind Ihre Daten nicht verloren. Unter den Angegebenen Pfad können Sie die bis dahin gestoppten Zeiten mit den jeweiligen Startnummern manuell übernehmen.



Eine Änderung des Pfades ist hier ebenfalls möglich.

4.2 Startnummer auf Eindeutigkeit prüfen

Ein weiterer Punkt ist „Startnummer auf Eindeutigkeit prüfen“.

Bei der Aktivierung dieses Punktes werden die im Stopmodus eingegebenen Startnummern auf Eindeutigkeit geprüft.



Wurde eine Startnummer zweimal registriert so werden diese Rot dargestellt. Bitte für den Datentransfer diesen Bereich überarbeiten und falsche Startnummer mit der Richtigen überschreiben. Danach werden auch diese Bereiche wieder Grün. Sind die Startnummern alle im Grünen Bereich, so können Sie nun die Erfassten Wertungen wie unter Punkt 3.2.1 beschrieben speichern und im Wettkampfbüro weiter bearbeiten.

5. Zeitbereich

5.1 Systemzeit

Die Systemzeit ist die Zeit welche Sie unter Windows im Rechner eingestellt haben.

5.2 Startzeit

Zu diesem Zeitpunkt wurde der Lauf gestartet. Zum einem automatisch laut Ihrer Einstellung unter „Bearbeiten Startzeit des Laufes einstellen“ zum Zweiten durch manuellen Start über die Schaltfläche „Lauf Starten“.



Eine weitere Möglichkeit besteht mit der Lichtschranken Anlage, Beschreibung siehe Anhang.

5.3 Laufnummer

Sie können im Stopuhrprogramm bis zu 5 Uhren gleichzeitig öffnen. Dies geschieht in dem man das Stopuhrprogramm ein weiteres mal öffnet, diesen Vorgang bei Bedarf bis zu viermal wiederholen.

Bitte Beachten das Sie immer, sofort beim öffnen einer weiteren Uhr die Laufnummer aktualisieren.

5.4 Lauf läuft seit

Bei dieser Anzeige ersehen Sie die bereits abgelaufene Zeit seit dem Start.

6 Stopmodus

6.1 Stoppen der Zeit

Sie wollen nun nachdem Sie beim Start die jeweilige Uhr aktiviert haben die Leistungen (Zeiten) der Teilnehmer nun ermitteln und festhalten. Dies können Sie auf zwei verschiedene Weisen durchführen.

6.2 Manuell



Die Zeiten werden gestoppt in dem man die Maus auf die Schaltfläche „Stoppen“ setzt und einen Impuls über die linke Maustaste auslöst. Danach erscheint die Laufzeit im Fenster der Erfassten Wertungen.

Eine weitere Möglichkeit ist einen Impuls mit der Enter oder Eingabetaste auszulösen.

Möchten Sie dem Teilnehmer mit überschreiten der Ziellinie gleich die Startnummer der Zeit zuordnen, auch dies ist möglich.

Der Körper steht nach dem Aktivieren der Stopuhr immer im Fenster „Startnummer“. Hier geben Sie nun die Startnummer des Teilnehmers ein und beim Überschreiten der Ziellinie betätigen Sie nun die Enter oder Eingabetaste. Somit sind Startnummer und die Zeit zugeordnet festgehalten.



6.3 Stoppen mit der Lichtschranken Anlage

Siehe hierzu die Anhang.

6.4 Eingabe der Startnummern

Haben Sie im Zieleinlauf nur die Zeiten festgehalten, so steht derzeit links neben der Laufzeit jeweils eine = unter Startnummer. Diese kann ganz einfach überschrieben werden. Siehe hierzu auch Punkt 4.2

7. Sonstiges

Sie können nach dem Starten eines Laufes ohne Probleme Ihren Rechner ausschalten. Die Startzeit ist gespeichert. Sobald Sie wieder in das Stoppuhrprogramm gelangen und den jeweiligen Lauf auswählen werden Ihnen die alle Einstellungen und Daten automatisch angezeigt. Gleiches gilt für einen unbeabsichtigten Absturz des Rechners.

Es gehen Ihnen auf keinen Fall Daten Verloren