

FOXWave – 1.0.0

Gestione gare ARDF

IZ1FAL – Secco Marco

Sezione ARI BIELLA

INDICE

—1—	
1- INSTALLAZIONE	3
1-1 Scaricare i pacchetti aggiornati	3
1-2 Startup e primo setup funzionale	5
—2—	
2- SETUP VOLPI	6
2-1 Informazioni gestite	6
2-2 Stato Volpi	6
—3—	
3- SETUP NUOVA GARA	7
3-1 Salvataggio nuova gara	7
3-2 Iscrizione Partecipanti	9
3-3 Chiusura e riapertura iscrizioni	10
3-4 Operazioni di gara	11
3-5 Ripristino sessione di gara	13
—4—	
4- CLASSIFICHE	14
—5—	
5- LOG EVENTI	15

1. INSTALLAZIONE

1.1. Scaricare i pacchetti aggiornati

Per prima cosa, scaricare gli ultimi pacchetti aggiornati del software FOXWave sul sito <http://www.iz1fal.it/FOXWave.html>

Requisito fondamentale è quello di aver installato la Java Runtime Environment o comunemente chiamata JRE. Sul sito ORACLE è disponibile la versione aggiornata al link

<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/index.html>

La pagina di download propone diverse scelte che potrebbero portare in inganno ai non avvezzi la piattaforma. Individuare la sezione “**Java SE 6 Update**” e scegliere il Download JRE. Successivamente vi viene chiesto quale versione di sistema operativo vi interessa. Scegliete quello di vostra pertinenza e accettare le condizioni di agreement.

Java SE Downloads

Here are the Java SE downloads in detail.

Java Platform, Standard Edition		
Java SE 6 Update 24		
This release includes security enhancements and bug fixes. Learn more ▶		
<p>What Java Do I Need? You must have a copy of the JRE (Java Runtime Environment) on your system to run Java applications and applets. To develop Java applications and applets, you need the JDK (Java Development Kit), which includes the JRE.</p>	Download JDK	Download JRE
	JDK 6 Docs	JRE 6 Docs
	Installation Instructions	Installation Instructions
	ReadMe	ReadMe

Dopo aver proceduto al download di tutti e due i pacchetti, iniziare ad installare il **JRE** utilizzando tutti i parametri di default.

Per l’installazione di **FOXWave**, è sufficiente che create nel disco fisso una cartella a piacere di installazione (es. c:\FOXWave) e scompattarvi dentro il contenuto del file FOXWave_1_0.rar.

Fatto questo, create un collegamento sul desktop al file FOXWave.jar che è contenuto nella cartella appena scompattata.

1.2. Startup e primo setup funzionale

Il setup è semplice e immediato. Occorre soltanto scegliere le cartelle dove il programma dovrà depositare i vari file di dati. Al primo avvio le cartelle necessarie, se non già esistenti, vengono automaticamente create in sottocartelle della directory di installazione.

Cliccando sul bottone a lato di ogni path, è possibile scegliere il percorso voluto o confermare quelli di default.

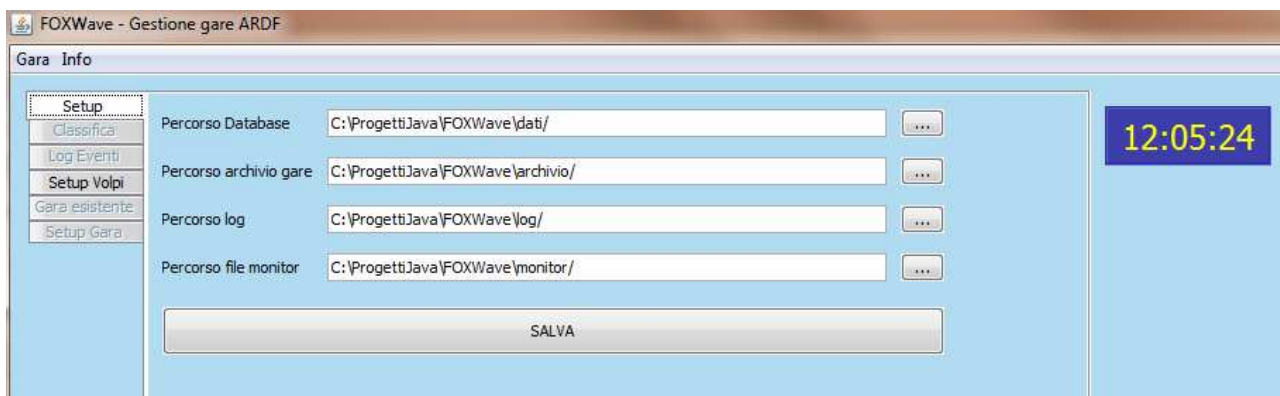
I percorsi da specificare sono:

Percorso Database: dove sono contenuti i dati correnti di gara e delle tabelle generali per il funzionamento del programma. Di solito è la radice della cartella di installazione (es. c:\FOXWave\)

Percorso Archivio Gare: Percorso dove verranno archiviate le gare passate. Di solito è la sottocartella archivio della cartella di installazione (es. c:\FOXWave\archivio\)

Percorso Log: Percorso dove vengono registrati gli eventi e le attività di gara. Di solito è la sottocartella log della cartella di installazione (es. c:\FOXWave\log\)

Percorso File Monitor: Percorso dove verranno registrati i dati necessari per far funzionare il programma di monitoraggio FOXWaveMon. La cartella andrà poi condivisa se si utilizza FOXWaveMon da un altro PC collegato in rete. Di solito è la sottocartella monitor della cartella di installazione (es. c:\FOXWave\monitor\)

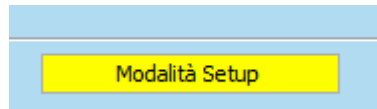


NB. Il **carattere /** a fine descrizione del path è **assolutamente corretta** e **non va modificata** per garantire la indipendenza del software rispetto il sistema operativo dove viene eseguito.

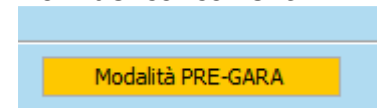
1.2.1. Stati applicativi

L'applicazione ha tre stati a seconda dell'operatività che può essere identificata guardando in basso a destra dell'applicazione.

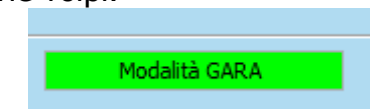
- Modalità SETUP. In questa modalità è possibile inserire i parametri applicativi come i percorsi delle varie cartelle necessari al funzionamento di FOXWave.



- Modalità PRE-GARA. In questa modalità si inseriscono i dati della gara e si accettano le iscrizioni dei concorrenti



- Modalità GARA. In questa modalità si danno gli start e gli stop ai concorrenti sulle varie volpi.



2. SETUP VOLPI

2.1. Informazioni gestite

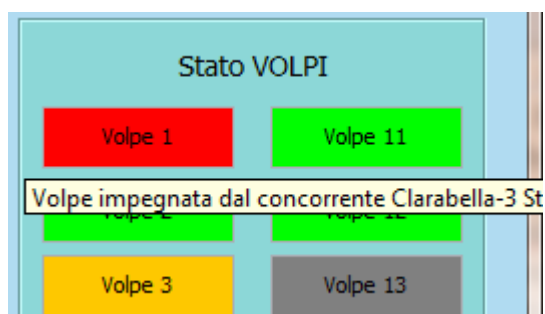
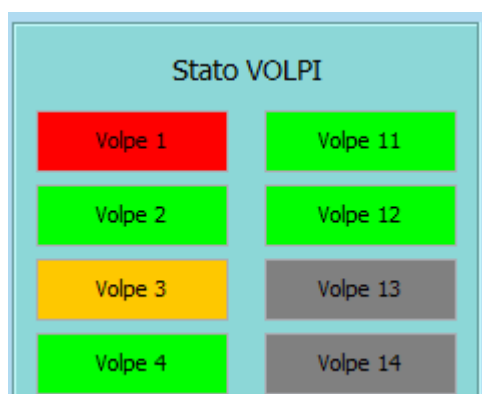
Nel tab del **setup Volpi**, devono essere inserite descrizione, frequenza e se la volpe è abilitata per la gara o meno. Queste informazioni sono necessarie successivamente per la visualizzazione dello stato delle volpi e delle informazioni ad essa relative.



2.2. Stato Volpi (vedi poi sessione di gara)

Le volpi possono avere 4 stati identificati da un colore diverso:

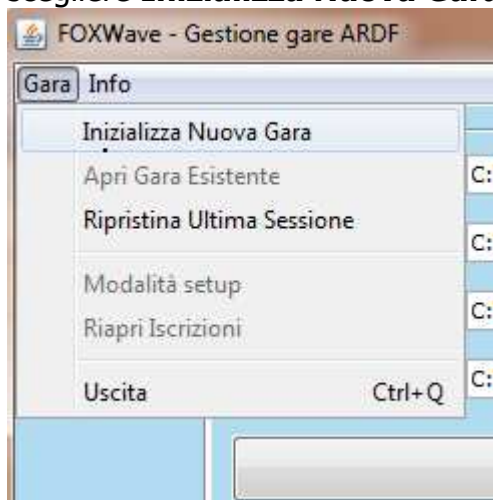
- **GRIGIO** – Volpe configurata ma non abilitata per la gara
- **VERDE** – Volpe abilitata e LIBERA per un concorrente
- **ROSSO** – Volpe impegnata da un concorrente. Passando sopra il quadrato della volpe, appare il tool tip che da informazioni dettagliate sullo stato della volpe.
- **ARANCIONE** – Quando si sta per dare uno start o uno stop e finchè non si conferma l'operazione, il colore diventa arancione. Per ritornare allo stato precedente senza effettuare l'operazione di start e stop, cliccare nuovamente sul quadrato della volpe relativa.



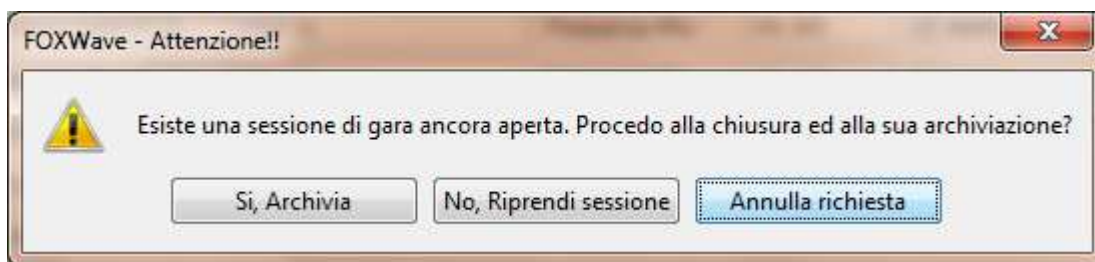
3. SETUP NUOVA GARA

3.1. Salvataggio nuova gara

Per iniziare una nuova sessione di gara, andare sul menù **Gara** in alto e scegliere **Inizializza Nuova Gara**.



Viene effettuato il controllo che non ci siano sessioni di gara attive. Se vi sono, il messaggio seguente verrà proposto.



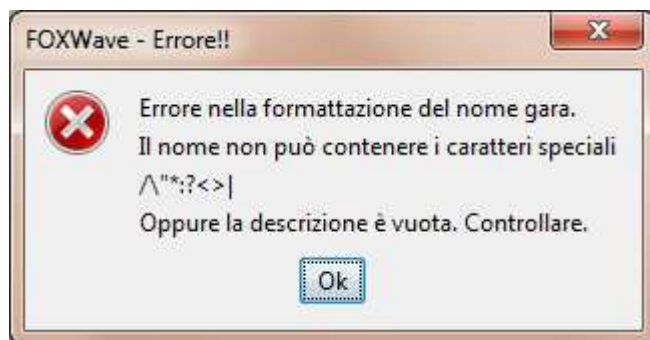
- **ANNULLA RICHIESTA**, non effettua alcuna operazione e ritorna alla modalità setup.
- **SI ARCHIVIA**, provvede a copiare nella cartella ARCHIVIO GARE, indicata in fase di setup, tutti i file relativi alla gara precedente.
- **NO RIPRENDI SESSIONE**, viene ricaricata in memoria la gara precedentemente aperta

Inserire un titolo per la manifestazione ed una data di riferimento (viene proposta in automatico quella di sistema). Cliccare poi sul bottone **Salva Gara**.

Finché non viene salvata, non si abilitano i pulsanti per inserire i concorrenti ed iniziare la sessione di gara.



C'è un controllo per il quale non è possibile inserire una descrizione e se contiene caratteri speciali vietati oppure il campo è vuoto. Un messaggio di errore avvisa nel caso.



3.2. Iscrizione Partecipanti

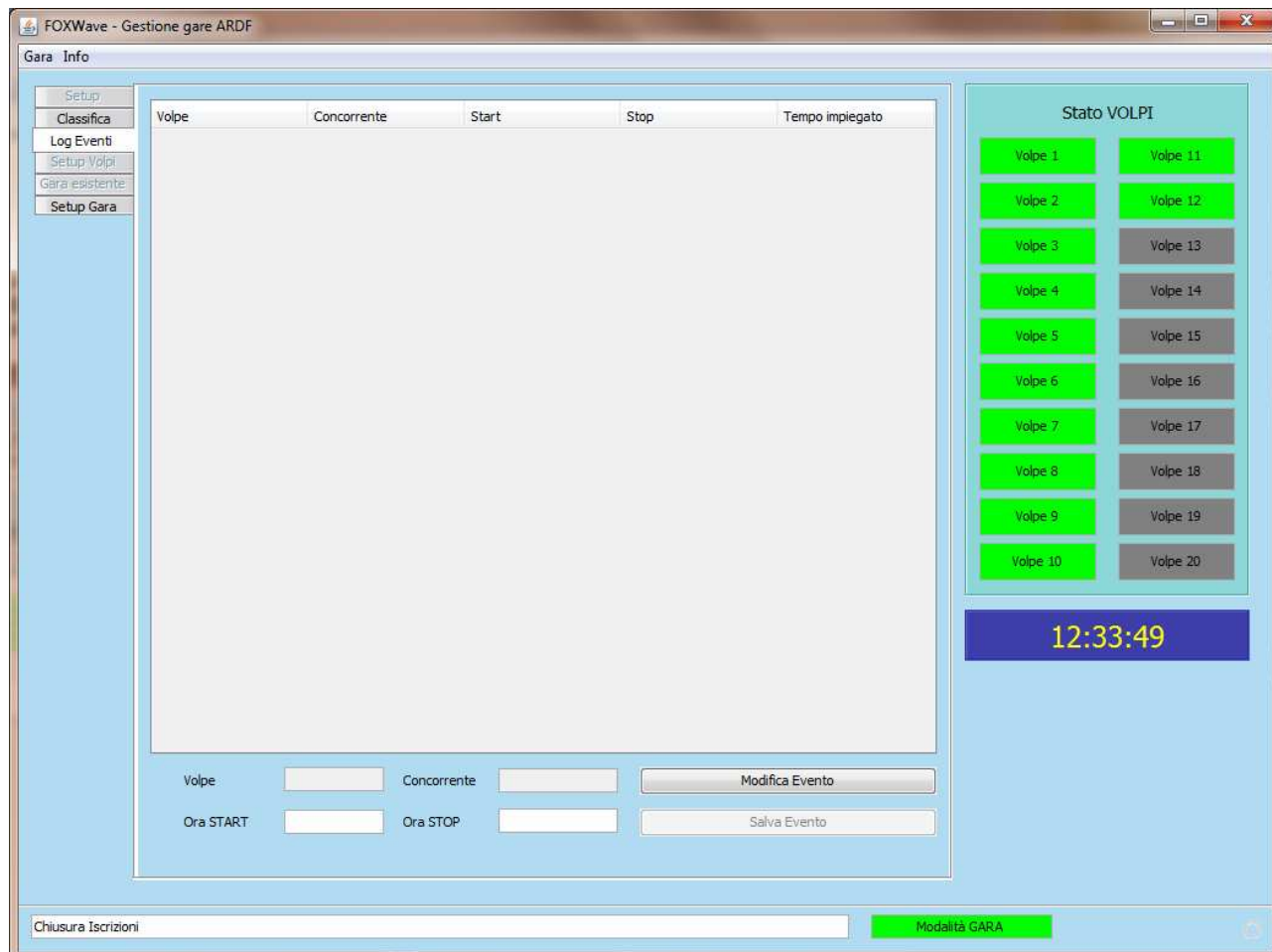
Una volta salvata la gara, è possibile inserire i concorrenti digitandone il nome di fianco al bottone **INSERISCI CONCORRENTE**. C'è un controllo che evita il doppio inserimento di un nominativo.



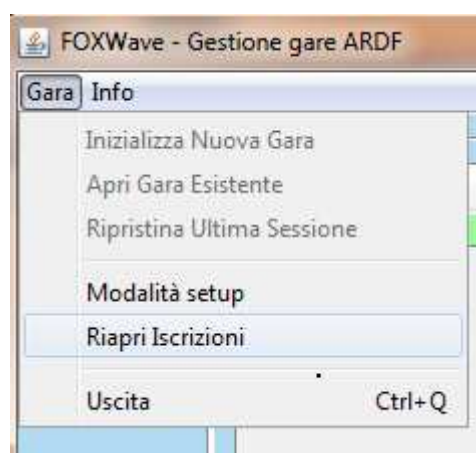
Cliccando sull'intestazione delle colonne, è possibile ordinare le colonne in modo ascendente o discendente.

3.3. Chiusura e riapertura iscrizioni

Una volta terminato le procedure di iscrizione, è possibile avviare la sessione di gara cliccando sul pulsante **Chiudi Iscrizioni e INIZIA GARA**. A questo punto ci si trovano tutte le volpi abilitate di colore verde a destra del pannello operativo.



Qualora si commetta l'errore di chiudere le iscrizioni ed iniziare la sessione di gara, è possibile ritornare indietro andando sul menù **Gara** e poi su **Riapri Iscrizioni**.

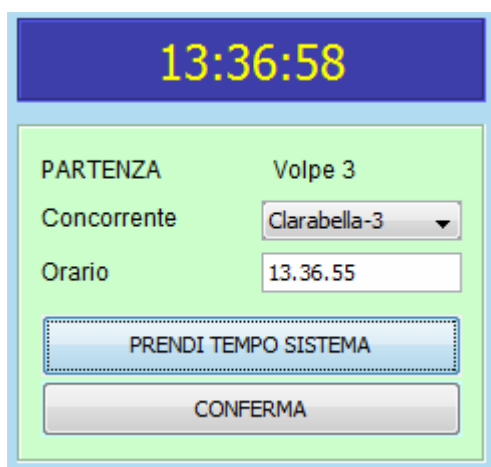


3.4. Operazioni di gara

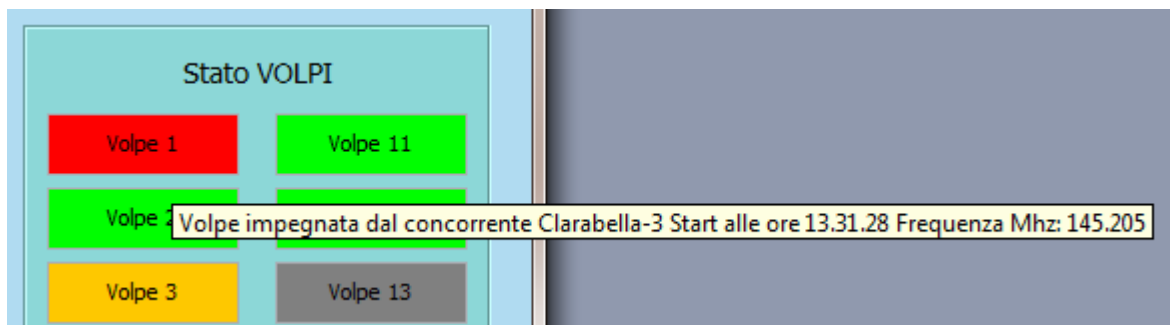
Per dare lo start ad un concorrente su di una determinata volpe, è sufficiente un click sul rettangolo della volpe desiderata. La volpe diventa ARANCIONE e compare sotto a destra, il pannello dell'inserimento dei tempi dal quale si può scegliere il concorrente da impegnare.



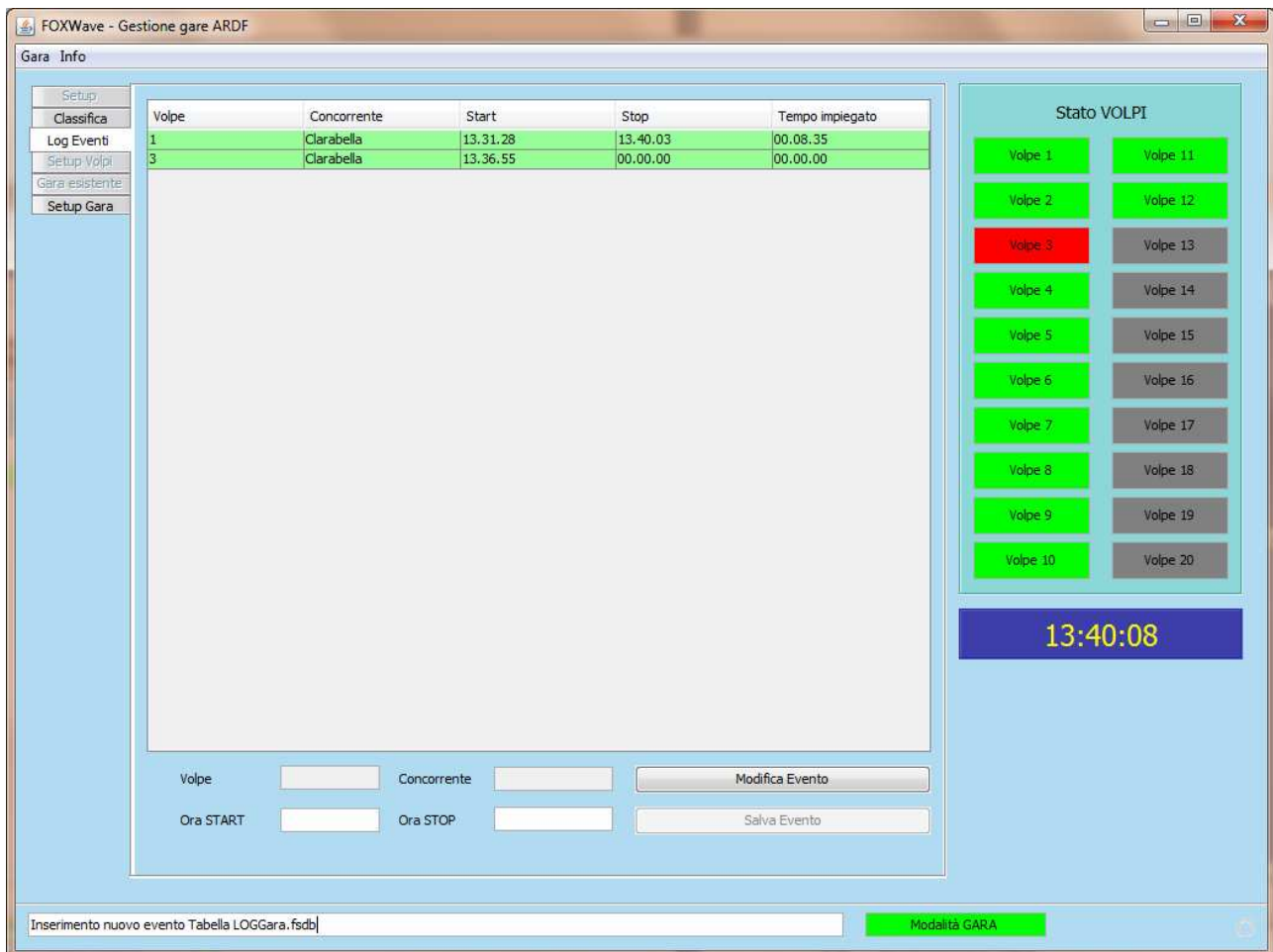
Inserire quindi l'ora di start nel formato HH.MM.SS comprensivi degli zero iniziali (es. 2 → 02) oppure prendere istantaneamente l'ora di sistema cliccando su PRENDI ORA DIA SISTEMA e successivamente cliccare su **CONFERMA**.



Successivamente la volpe cambia in ROSSO e passando sopra con il mouse è possibile ottenere le informazioni relative.



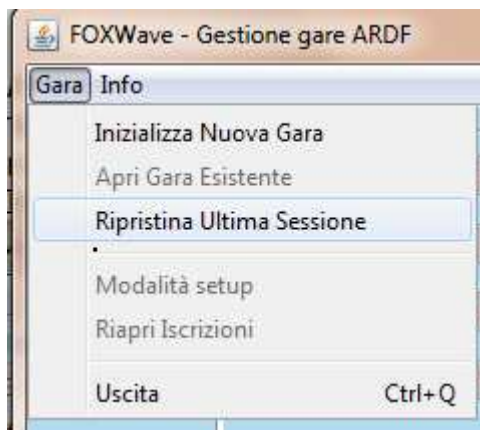
In automatico, nel tab **LOG EVENTI**, vengono aggiornati gli eventi di start e stop di tutta la gara.



Nello stesso modo avvengono le operazioni di stop, fatta eccezione che non è possibile intervenire sul nome del concorrente. Dopo aver cliccato su **CONFERMA**, la volpe diventa **VERDE** e quindi libera per un'altra operazione.

3.5. Ripristino sessione di gara

Qualora sia necessario riprendere la sessione di gara e nella richiesta di cui al punto 3.1 si sia scelto **ANNULLA** oppure **NO** e che quindi sia necessario ripristinare la sessione precedente attiva, è possibile cliccare sul menù **GARA** e poi **RIPRISTINA ULTIMA SESSIONE**.



4. CLASSIFICHE

Cliccando sul tab Classifiche, è possibile ordinare le colonne, cliccando sull'intestazione della colonna desiderata. Una freccia in testata alla descrizione della colonna indica se l'ordinamento è ascendente o discendente.



Concorrente	Tempo Totale	T.Volpe 1	T.Volpe 2
Clarabell	00.20.51	00.08.35	00.00.00
Minn	00.00.00	00.00.00	00.00.00



Concorrente	Tempo Totale	T.Volpe 1
Clarabell	00.20.51	00.08.35
Minn	00.00.00	00.00.00

5. LOG EVENTI

Ogni evento di start e stop viene loggato in questa finestra e se si rende necessario intervenire per un errore delle attività è possibile farlo da qui. Si seleziona l'elemento e si deve poi cliccare su **MODIFICA ELEMENTO**

Volpe	Concorrente	Start	Stop	Tempo impiegato
1	Clarabell	13.31.28	13.40.03	00.08.35
2	Minn	13.51.08	00.00.00	00.00.00
3	Clarabell	13.36.55	13.49.11	00.12.16

Una volta cambiato il valore desiderato, cliccare poi su **SALVA EVENTO**.

Volpe	<input type="text" value="1"/>	Concorrente	<input type="text" value="Clarabell"/>	<input type="button" value="Modifica Evento"/>
Ora START	<input type="text" value="13.31.28"/>	Ora STOP	<input type="text" value="13.40.03"/>	<input type="button" value="Salva Evento"/>