

Programmi „SPORTident-oAthloni” kasutamise lühijuhend

- Programm: **SPORTident-oAthlon**
- Versioon: 0.3 2012.0229
- Kuupäev: 29.02.2012
- Koduleht: <http://www.tak-soft.com/products/sport/sioathlon/>

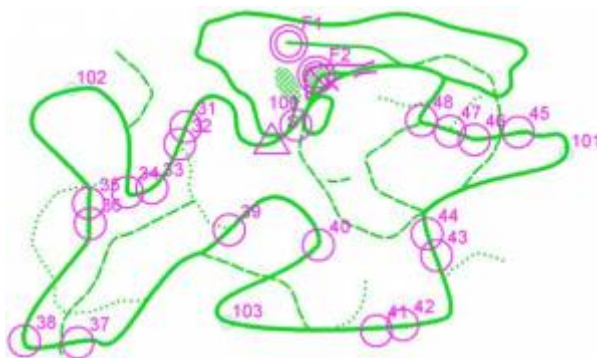
Programm on mõeldud märkeorienteerumisevõistluste läbiviimiseks ja võistleja poolt tehtud märgete kontrollimiseks. Programmi versioon 0.3 ei ole soetud ühegi võistluse programmiga ja seda tuleb kasutada eraldiseisva programmina, vajadusel käsitsi andmeid sisestades võistluse programmi.

Programmi aluseks on MO reeglite 2007.a 15. detsembri seis.

Kuna tegu on uudse alaga, siis esimestel võistlustel tuleks kasutada trahvisekundeid ja andmete mahalugemist peale võistleja finišeerimist. See meetod on ohutum, kuna tehniliste probleemide või andmete ebatäpsuse pärast ei kannata võistleja (ei pea ootama probleemi lahendust võistluse ajal) Ohukohaks on radade defineerimine ja võistleja SI kaardi numbri õigsus märkeprogrammis.

Soovitav on kasutada võistluse programmiks RaceManager'i või RelayManager, sest nendes programmides on olemas tuugi trahvisekunditele. Teiste programmide korral tuleb käsitsi muuta võistleja lõpuaega või teha lõplikud tulemused kolmanda programmiga.

Näidis rada



KPd 101,102,103 on kohustuslikud KPd, mis võivad puududa võistleja kaardilt, aga need on tähistatud looduses!

Näidis raja kirjeldus :

```
Rada: 1 [33] [102!!!] [36] [37] [39] [103!!!] [41] [43] [101!!!]
[47] [48] märkepunktide arv=8
Rada: 2 [34] [102!!!] [35] [38] [40] [103!!!] [42] [44] [101!!!]
[46] [48] märkepunktide arv=8
Rada: 3 [34] [102!!!] [35] [38] [39] [103!!!] [42] [43] [101!!!]
[46] märkepunktide arv=7
```

Rada: 4 [33] [102!!!] [37] [39] [40] [103!!!] [42] [44] [101!!!]
[46] märkepunktide arv=7

Enne võistluse läbiviimist tee endale programmi kasutamine selgeks, testi riistvara ja mõtle läbi võimalikud probleemsed kohad.

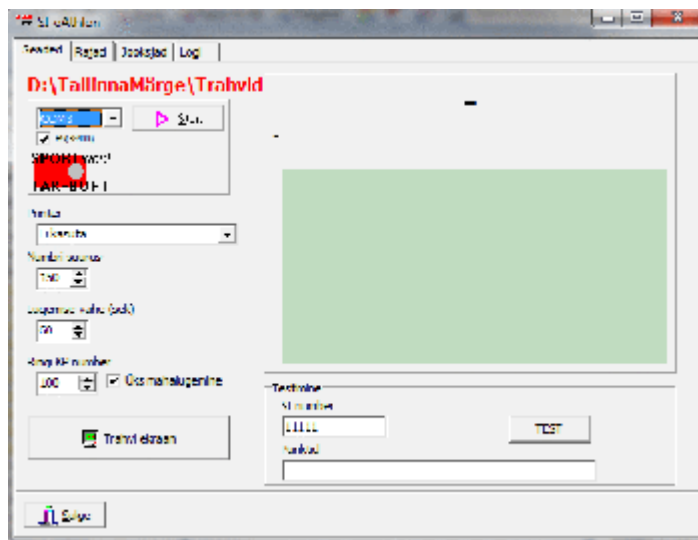
Seadistamine

SPORTident seaded:

Võimalusel kasuta SPORTident 7. või uuema versiooni juhtjaama (jaamal on elektrooniline ekraan) ja kiirusega 38400 (jaama kiirust saab määrata SI-Config programmiga). Soovitav on kasutada ka Extended („Täiendatud“) režiimi – selliselt on andmete lugemine SI kaardist kõige kiirem, võttes 5 versiooni kaartide korral aega umbes 1,2 ja 6 või uuema seeria korral alla 0,8 sekundit.

Märke programmi seaded:

Programmi käivitamisel vali võistluse kataloog, uue võistluse korral tee kõigepealt uus kataloog. Kõik võistluse jaoks vajaminevad failid salvestatakse sinna kataloogi.



Avaneb programmi „Seaded“ sakk. Siin määra ära millises pordis on SI jaam ja kas ta kasutab 38400 pordikiirust (soovitav).

Kui soovid, et programm trükiks tulemused välja ka paberile, siis vali Printer nimistust printer. NB! Programm kasutab väljatrükiks tšekiprinteri väljundit ja printeriks sobiks kõige paremini tavaline tšekiprinter millega tavaliselt väljastatakse tulemuste lipikuid.

Numbri suurus – kui suure fondiga kuvab programm trahviringide arvu – sõltub ekraani suurus.

Ringi KP number – kui kasutatakse rajal mitut ringi, siis siia sisesta ringi alguses oleva KP tunnusnumber. Olenevalt millal toimub andmete lugemine, tuleb kasutada järgmiselt:

- **Kui andmed loetakse peale iga ringi läbimist** - Kui sõidetakse **samal ringil** (kaardivahetusega), siis ringi/kaardi vahetuses **peab olema** ringi KP ja see siia sisestatud ja ringi KP number **EI tohi** eksisteerida üheski rajakirjelduses.
- **Kui andmed loetakse peale lõpetamist** - Siis peab olema tehtud märke märkeruutu **Üks**

mahalugemine ja **ringi KP peab** olema ka raja kirjelduses! Iga osalejal on ainult üks rida ühe rajatunnusega. Näide, kus ringi KP on 100:

```
Rada: 4 [32] [37] [38] [44] [40!!] [49] [50] [55] [100!!]
[33] [35] [39] [42] [40!!] [46] [53] [52] [55] [100!!] [31]
[36] [41] [43] [40!!] [45] [48] [51] [60] märkepunktide arv=23
```

NB! Esimesel ringil ei tohi olla ringi alguse KPd. Ringi KP asukoht peaks olema peale ringide kontrolli ja trahviringi (näidiskaardil KP nr 100).

Vajutades nupule „Trahvi ekraan“ kuvatakse eraldi aken, mille saab „lohistada“ näiteks välisele ekraanile. Sellele vormile kuvatakse võistleja nimi ja trahvi suurus. Võistleja info ja trahvi suurus kuvatakse ka seaded vormile. Välise teise monitori korral on siis võimalik suurem aken paigutada teisele monitorile (võistlejale vaatamiseks) ja mahalugemise arvuti ekraani saab jälgida kohtunik, kes vajadusel (probleemide korral) saab teha parandusi andmetes.

Vali „Rajad“ sakk ja kirjelda kõik rajad. Mitme ringilise võistluse korral on iga ring omaette rada. Raja number peab olema numbriline väärtus. Kohustuslike KPde tunnusnumbri ette lisa # märk, märke-KPd on tavalised numbrid. Raja kirjelduses peavad olema ainult õiged märke-KP numbris. Näide:

```
1 33 35 37 #40 45 47 48 #50 51 45
```

Programm järjestab rajad raja numbri järgi. Numbrid peavad olema unikaalsed!

Vajutades nupule „Fail kontrolliks“ luuakse võistluse kataloogi tekstifail „Rajakontroll.txt“. Enne võistlust tuleks üle kontrollida raja kirjeldus .

Vali „Jooksjad“ sakk ja sisesta võistlejad kas käsitsi või importides nn SIME jooksjate failist. SIME jooksjate faili saab luua RaceManager või RelayManager programmidest.

Sisesta SI kaardi number, võistleja rinnanumber, raja number ja ringi number (kui on mitmeringiline), võistleja nimi ja klass. Mitme ringilise võistluse korral tuleb iga ringi kohta sisestada uus rida.

Lihtsam on importida võistlejate nimekiri SIME failist. Selleks vajuta nupule „Import“ vali jooksjate fail. Kui on märkeruutu „Puhasta enne tabel“ märke, siis võistlejate tabel enne puhastatakse ja juba sisestatud read kustutatakse. Ära tee märget, kui tahad ainult lisada uusi võistlejaid. Mitme ringilise võistluse korral on mõistlik lugeda võistlejaid vastav arv kordi sisse kui palju on ringe ja siis käsitsi sisestada ringi tunnusnumber.

Peale importimist tuleb sisestada võistlejatele raja tunnused – sama raja number, nagu see on defineeritud radade kirjelduses.

NB! Väga oluline on, et võistlejal oleks küljes õige raja number! Samuti peab SI kaardi number olema õige! Vale või puuduva info korral programm kuvab veateate, et vastavat kaarti või rada ei leitud ning arvutab trahvid valesti! Kui võistleja SI kaart on muutunud, siis tuleb parandus teha nii võistluste programmi kui SIOAthlon programmi.

Sakk „Logi“ – siia kirjutatakse peale mahalugemist võistleja märke tulemused. See sisu salvestatakse ka peale programmi sulgemist programmi kataloogi faili log.txt .

Võistlusprogrammi seaded:

Programm seadistatakse nagu tavalise võistluse korral. Aga rajakirjeldusse tuleb sisestada ainult kohustuslike KPde numbrid. Kui rada koosneb mitmest ringist, siis võiks võistleja rajakirjelduses olla ka ringi kontrollimise KP tunnusnumber.

Kasutamine

SI kaartide lugemiseks peab „Seaded” sakil käivitama SI lugemise – SI kasti vajuta nupule „Start”.

Trahvisekandidid

Trahvisekundite kasutamisel on tuleb võistluse programmi käsitsi sisestada võistleja trahvi suurus. Lihtsustatud protsess võiks välja näha selline ::

- Võistluse programmi (RM, SIME,V2K vms) loetakse võistleja tulemused. Mahalugemisel arvutatakse võistleja puhas aega ja kontrollitakse kohustuslike KPde läbimine. Võistleja saab SI aegade väljatrüki, kus kohustuslikud KPd on märgitud „+” või „-”, märgiga (kui võtmata) ja kõik märkeKPd on tähistatud märgiga: „?”. NB! märkeKP ei kontrollita.
- Kontrollitakse märkeraja läbimist SI-Oathlon programmiga. Selleks kasutada teist arvutit (või vähemalt teist SI jaama). Programm kuvab ekraanile trahvi suuruse. Trükitakse välja lipik võistleja trahvi kohta.
- Trahvisekandidid lisatakse võistluste programmi käsitsi. RMi korral tuleb trahvisekandidid sisestada olekute sisestamise vormilt (F5) – sisestatakse number ja vastavalt saadud trahvile sisestada trahviaeg. Kui kohustuslikud KPd on võtmata on võistleja olekuks DQ. Teiste programmide korral peab käsitsi muutma lõpuaega või kasutama lõplike tulemuste tegemiseks mõnda kolmandat programmi (Excel vms)
- Kohtuniku poolt on võimalus kontrollida väljatrükkide järgi läbimise õigsust ja lahendada proteste.
- Lõplikud tulemused sisaldavad võistleja rajal oldud ajale ka trahviaega. RMi korral on võimalik lisada tulemuste protokollile veerg „Trahv”.
- Etapiaegade väljundis on ainult etapiajad kohustuslikest KPdest.

Trahviringid

Trahviringide korral võistleja tulles ringilt loeb maha tulemused SloAthlon programmi ja ekraanile kuvatakse trahviringide arv. Kui puudusid kohustuslikud KPd kuvatakse DQ ja võistleja tuleb diskvalifitseerida. Trahvi korral võistleja suundub trahviringidele. Trahviringe peaks loendama kohtunik ja peale võistlust tuleks kontrollida võistlejate poolt läbitud trahviringide arv programmi väljatrüki järgi. Vähemate trahviringide korral tuleb võistleja tulemus tühistada.

Mitme ringilise võistluse korral, enne uuele ringile minekut peab olema kohustuslik KP, mis ei ole kirjeldatud märkeprogrammi raja kirjelduses vaid seadetes „ringi KP number”. See KP number ei tohi eksisteerida üheski rajakirjelduses.

Märke programmis peab olema iga ringi kohta võistleja kirje – ehk kui on 3 ringi, peab olema võistleja nimi 3 real – igal real õige ringi tunnus (vastavalt siis 1, 2, 3) ja õige raja tunnus vastavalt ringile.

NB! Kui on tegu mitmeringilise võistlusega ja kontrolliks kasutatakse mitu arvutit, siis võistleja

PEAB kasutama sama mahalugemise arvutit iga ringi järel. Vastasel juhul ta saab trahve 1. ringi järgi (st teised arvutid ei tea tema eelmiste ringide läbimise kohta infot).

Programm ei liiguta järjekorda kohe järgmisele ringi kirjele, vaid määratud ajavahemiku jooksul (seadetes „lugemise vahe (sek)”). See välistab, et kui võistleja kogemata mitu korda SI kaarti sisestab, muutuks kohe järjekord. Lugemise vahe võiks olla mõistlik, umbes 60sek.

Iga lugemise järel kirjutatakse veergu „Lugemine” võistlejate nimekirja tabelis aeg, millal loeti kaarti viimasena. Juhul kui on vaja uuesti lugeda (aja vahemikust väljas, sama ring), tuleb enne ära kustutada lugemise aeg.

Võistluse programmis tuleb rada defineerida ühe reana – kuna vahepeal nullimist ei ole, siis raja kirjeldus peab sisaldama kõigi ringide kõikki **kohustuslikke** ja **ringi KPsid** õiges järjekorras.

Trahviringide korral trahvisekundeid ei sisestata. Etapiaegade väljundis on etapiajad kohustuslikest ja ringi kontrollpunktidest.

Testimine

Testida tuleks programmi stabiilsust ja trahvide arvutamise loogikat.

SI kaardist andmete lugemise korral tuleks simuleerida erinevaid olukordi – SI kaarti hoitakse liialt kaua jaamas, kaart sisestatakse ainult korraks, kaart sisestatakse järjest mitu korda jne.

Programmi loogika testimiseks tuleb kõigepealt luua uus võistlus, siis ava seaded.ini fail ja lisa järgmine rida test sektsiooni:

```
test=1
```

Nüüd uuesti avades ilmub seadete vormile Testimise ruut. Selle kaudu on võimalik testida programmi funktsionaalsus ilma SI kaardist andmeid reaalselt lugedes.

SI number väljale saad kirjutada võistleja SI numbri ja Punktid väljale sisesta testitava raja KPd – selliselt nagu võistleja oleks raja läbinud, punktid eralda komaga.

Tulemus arvutatakse ja kuvatakse kui vajutad nupule „TEST”.

From:

<http://www.tak-soft.com/dokuwiki/> - Tak-Soft juhendid

Permanent link:

<http://www.tak-soft.com/dokuwiki/doku.php?id=osport:sioathlon>

Last update: **2016/03/01 16:34**

