

Denne filen inneholder informasjon om "Jaktfelt-resultat" versjon 2.0b.

=====

NB! Demoversjonen er begrenset med at du ikkje kan registrere nytt stevne eller nytt lag. Alle andre funksjoner er lik full-versjon av programmet. For at programmet skal oppdateres til full-versjon, må lisens installeres ved første gangs oppstart. Dette må gjøres på alle pc-er, dersom programmet blir installert på fleire pc-er.

1) installering:

Åpne windows utforsker, og opprett ei ny mappe som heiter "Jaktfelt". Viss du velger harddisk C: så vil banen til denne mappa være "C:\Jaktfelt" eller evt. "C:\Programfiler\jaktfelt".

Kopier alle filene inn i den nye mappa. Deretter bør du opprette ein snarveg til programmet. Høgreklikk på "Jaktfelt.Exe", og velg "Lag snarvei" på menyen som dukker opp.

Filen "Snarvei til Jaktfelt.Exe" drar du så ut på skrivebordet. (Eller dit du måtte ønske å ha snarveien).

2) Start programmet, og oppdatering av lisens

Dobbeltklikk på snarveien, og programmet starter opp viss du har utført det som står i punkt 1) over.

Ved første gangs oppstart vises programmet som demo-versjon. For å oppdatere til standard (eller karusell-) versjon, gå til menyen vedlikehold, og velg oppdater lisens. Trykk på <oppdater...>, og velg fila "*.ls". Normalt kan du kun velge ei fil her. Start programmet på nytt, og sjekk at "Demo" er endret til "Standard". (evt. "Karusell")

3) Komme i gang med programmet:

Programmet er enkelt å bruke, slik at dei fleste klarer å bruke det med ein kort innføring. Først må du registrere nytt stevne. Legg inn data for stevnet. Normalt blir det brukt navnefil, untatt ved små stevner. Opprett ny, eller velg ei eksisterende navnefil. Dersom mange av skytterne har skutt andre stevner i nærheten, kan det lønne seg å kontakte andre arrangører for å få tak i navnefiler derfra. Poeng-skiver brukes i tillegg til stevnet, når ein ønsker å bruke poeng (5 eller 10-delt skive) i tillegg til treff/innertreff. I så fall, kan dette brukes som skillefigur når skyttere står likt både på poeng og rangering. Dette er i praksis best egna til å skille skyttere som skyter 150 p. Det er ein rubrikk her for å endre rangering av hold, men den kan ikkje endres. Dei fleste arrangørene bruker uansett å rangere frå siste hold, og framover.

3a) Innlegging av skyttere:

Når du vil endre eller legge inn ny skytter, flytter du markøren med piltastene eller klikker på skytteren du vil endre. Du kan dobbelt-klikke eller trykke på <enter>, for å åpne vinduet for endring/nyregistrering/sletting av skytterne. Viss det var ein skytter på figuren du valgte, vil denne bli uthevet i navnelisten. Du kan då velge ein annen skytter, eller registrere ein ny. Dersom skytteren du skal legge inn skyter for ein annen forening, må du velge denne i oppslag over klubber. Når du har valgt riktig skytter, trykker du på "Lagre". Det er her mulig å registrere fleire nye skyttere før du lukker vinduet. Viss du trykker på "lukk" vil ikkje skytteren bli overført til stevnet, men han vil bli registrert i navnelisten. Sletting av skytteren frå navnelisten bør kun skje dersom du er sikker på at han skal slettes. Den vanligste grunnen for sletting, er at skytteren er registrert to ganger i navnelisten.

3b) Registrering av nye skyttere:

Når du trykker på "Ny skytter" vil du få eit vindu der du skal registrere personopplysninger for vedkommende. Du må fylle inn alle felt før du kan registrere ny skytter. Viss noe vart feil, kan dette rettes opp seinere, ved å trykke på "Endre skytter". Viss du registrerer eit navn som ligner på eit av navna som er registrert frå før, vil du få ein advarsel om det. Du har då valget om du vil fortsette å registrere skytteren som ny, eller velge ein av dei navna som programmet foreslår. Før navnet står det ein prosent som antyder hvor like navna er.

3c) Sletting av skyttere i stevnet:

Skyttere i stevnet slettes ved å trykke på <Delete> når markøren er på riktig figur. Skytteren slettes uten advarsel, så det er ein fordel å være sikker. Dersom du skulle slette ein skytter som ikkje skulle slettes, kan denne legges inn på nytt (Sjå 3a).

3d) Søk etter skytter (F2):

Dersom du ikkje finner ein skytter (som klager på resultatet?), kan du søke på skytter dersom du står i vinduet for registrering av skyttere. Trykk på knappen søk skytter oppe til høgre, eller trykk <F2>. Skriv inn søkekriterier, og trykk finn skytter. Du kan no dobbeltklikke på skytteren, og riktig lag og figur blir valgt.

4) Registrering av resultat:

Du veksler mellom registrering av skyttere, og registrering av resultat ved å trykke på ein av dei to knappene øverst til høgre. Symbola på knappene forestillar ein skytter på vensre knappen, og eit mål på knappen til høgre. Viss du trykker på knappen til høgre, vil vinduet for resultat-registrering komme fram. Her skriver du inn resultatata som treff/innertreff. Det er lov å registrere treff mellom "0/0" og "5/5" uavhengig av antall hold som er valgt for stevnet. Det er ikkje lov å registere fleire innertreff enn treff, f,eks "3/4". Markøren hopper til neste hold automatisk når du har registrert forrige hold. Nederst viser navnet på skytteren, for den aktuelle figuren. Når du registrerer resultat, er det lurt å følge med på dette feltet spesielt viss det er fleire ledige plasser i laget. Under nm er det 6 hold med 5 skudd, men du kan velge mellom 5 og 10 hold når du registrerer nytt stevne i full-versjonen.

5) Navigering av lag:

Når du er ferdig med dette laget, kan du velge neste/forrige lag med piltastene oppe til høgre, under dei to knappene med skytter og mål. Evt. kan du velge lag i dropdown-listen til venstre.

6) Lagre endringer:

Lagre endringer gjøres ved at du trykker på knappen til venstre for knappen "skytter". Dersom du glemmer dette, vil du som regel få spørsmål om du vil lagre når du trykker på dei fleste knappene/menyene.

7) StevneMenyen:

Under Stevnemenyen finner du og desse valgene:

Nytt stevne : registerer nytt stevne.

Åpne Stevne : Henter eit stevne som er registert frå før

Lukk stevne : Lukker stevnet.

Slett Skyttere uten resultat : Sletter alle skytterne som ikkje har skutt. NB ikkje rør denne knappen før alle resultat er registrert

Rediger premiering : Her kan du endre premie-% for kvar enkelt klasse, for dette stevnet.

8) Lag-menyen:

Dei fleste valgene her er lettere tilgjengelig med andre knapper. Det er verd å nemne at du her kan endre skytetid for eit lag, dersom det er nødvendig.

9) Lagskyting:

Her kan du registrere 3-manns lag frå kvar enkelt klubb. Du velger først klubb, deretter nytt lag. Så dobbeltklikker du på navna for å legge til, evt. ta vekk skyttere frå lagskytinga. Skyttere som deltar på lagskyting, blir markert med eit symbol.

10) Utskrifter:

Her er alle utskrifter samlet. Dei fleste av disse er greie å forstå. Det går ut på å velge alternativer der dette er mulig, og så trykke på utskrift. Noen av menyene har valg for utskrift til fil eller skjerm. Disse utskriftene sparer papir. Utskrifter til fil/skjerm blir lagret som txt-fil, som åpnes i Notepad/wordpad. Disse filene er og velegnet til å legge ut på internett, då internett-leserne forstår txt-filene direkte. Det er mao ikkje nødvendig å konvertere desse til .html-filer. (Ein fordel er at txt filene er små, og raske å laste ned)

Det kan skrives ut etiketter, til å lime på gjenstandspremier. Det bør brukes Avery L7159, L7160 eller L7161, då disse har marg til alle kanter, som sikrer at etikettene blir utnyttet maksimalt. Dersom andre etiketter ønskes brukt, er dette mulig viss eg blir kontakta om det i rimelig til før stevnet starter.

11) Finale, oppsetting av finalelag

Viss dere arrangerer finale til slutt, settes laga opp med denne rutinen. Denne rutinen lager ei fil som heter "nm2000.txt". Viss denne importeres i Excel, vil laga lastes inn i regnearket, med alle formler ferdig innlagt. Ein kan legge inn poenga for kvar skytter etter kvart som anvisninga foregår, og sluttsummen blir beregna. Det er i dag få stevner som har finale, men dersom det er etterspørsel etter det, kan dette og legges inn i dataprogrammet i ein seinare versjon.

12) Karusell (gjelder kun dersom du har lisens for karusell):

Dette er ein meny for dei stevna som inngår i ein karusell med fleire stevner og felles premiering. Dersom ditt lag ikkje er med i ein slik karusell, så er denne menyen uaktuell.

13) Vedlikehold:

Redigering av standard-premiering. Her legger du inn premie% for kvar klasse som er det mest normale / i tråd med gjeldende regler. Når du registrerer eit nytt stevne vil du i utgangspunktet bruke standard premiering, viss du ikkje redigerer denne. Det er sjelden nødvendig å bruke denne rutinen.

Rediger samleklasser: her er det mulig å slå sammen ein eller fleire klasser, og gi desse nye navn. Disse blir brukt ved utskrift av resultater for poeng.

Oppdater lisens, gir deg mulighet til å oppgradere frå demoversjon. Her må disketten med lisensfila være tilgjengelig i A:\.

Marker for fødselsår: Dette er kun aktuelt for lag som arrangerer karusell, og har egen klassestilling. Viss denne er valgt, markeres skytterne som ikkje har registrert fødselsår med ein "F".

14) Endre skrift-type på vindu for skyttere / resultat:

Høgreklikk på vinduet der du registrerer navn, eller resultat og velg Font... eller Std. font på popupmenyen. For at dette skal virke, må du ha åpnet eit stevne med minst 1 lag.

14) Hjelp:

Her er det kun eit valg, som viser eit info-vindu om programmet. Dersom du står fast, etter at du har lest det som står over, kan du kontakte meg på tlf. eller e-post.

Tlf: 32060394 / 95722798 e-post:kgrondal@online.no

15) Pris:

Programmet koster kr 1.800.-. Tillegg for karsuell-versjon er kr 700.-. Oppdateringer er fritt i 1 år.

16) Lisens:

Lisensen gjelder for skytterlag / forening. Dvs at laget kan installere programmet på så mange datamaskiner dei vil, så lenge programmet blir brukt til å administrere laget sine skytinger. Det er ikkje lov å låne/leie ut programmet til andre lag/foreninger.

17) Nettverk:

Fra versjon 2.1, er det nå mulig å kjøre registrering av resultater på egen pc. Det er da viktig at mappen "C:\Jaktfelt" er delt, slik at andre pc-er har tilgang til denne mappen med skrive og lese-rettigheter. Hoved-pc jaktfeltprogrammet stilles inn til å importere resultat (i menyen Vedlikehold). Resultat-pc stilles inn til å registrere resultat. Resultata skal da bli automatisk importert av hoved-pc. Pc nr 2 kan også brukes kun til utskrifter, og da åpnes stevnet som skrivebeskyttet. Still da inn Automatisk reload av stevne, for å alltid ha oppdaterte data. Det er viktig å huske på at på pc 2 (og 3 osv) åpner stevnet fra mappen på hoved-pc. (Mine nettverkssteder).