

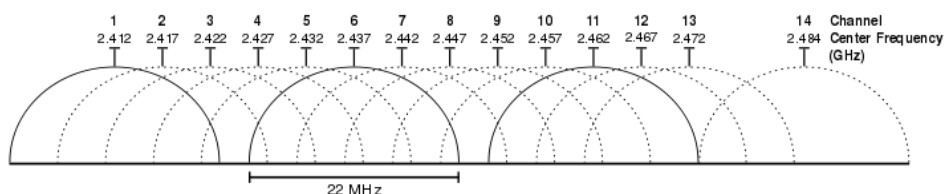
MANUALE SCORE BOARD COMBATTIMENTO PER DISPOSITIVI ANDROID

STRUTTURA

- Il sistema si compone di:
- PC windows (XP o 7) su cui installare il pacchetto SMCAndroid.msi
- Monitor Esterno per visualizzazione al pubblico
- 1,2,3,4 Dispositivi android (2.3 e superiore) su cui installare il pacchetto Comb.apk
- Router wifi / access point wifi

INSTALLAZIONE ROUTER/ACCESS POINT WIFI

1. NON collegare alla rete telefonica il router. L'access point non presenta questa possibilità.
2. Scegliere un nome per ogni router wifi presente nel campo di gara
3. Attivare la connessione wifi ed impostare una psw di rete (facoltativo)
4. Nel caso di più router wifi impostare un canale diverso per ogni router cercando di garantire la NON sovrapposizione dei canali ad esempio scegliendo i canali 1, 6, 11



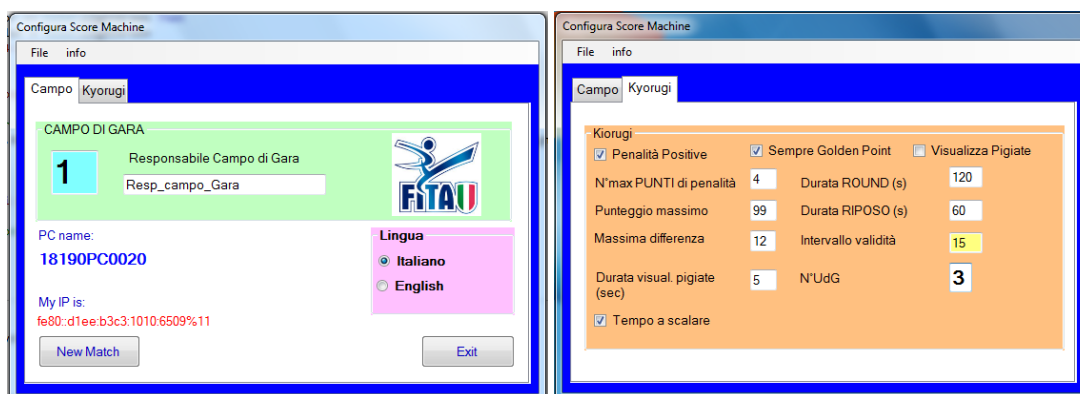
Collegare i dispositivi al router/access point WiFi ed effettuare la registrazione sulla rete.

Tipicamente mentre un router wifi ha la possibilità di gestire l'assegnazione degli indirizzi tramite DHCP, alcuni access point non hanno questa possibilità e quindi può essere consigliabile utilizzare sia per il PC che per i tablet collegati un indirizzo IP fisso. Nel caso siano presenti più access point/router conviene assegnare indirizzi di sottorete diversi.

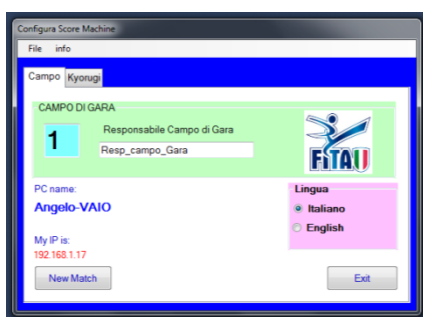
INSTALLAZIONE PC

5. Nei sistemi WIN7 disabilitare il protocollo IPV6 (usare il MicrosoftFixit50409-disabilitaIPV6.msi)
6. Collegare un router WiFi ed effettuare la registrazione sulla rete del router. Sebbene sia possibile utilizzare la rete WiFi anche per il PC, è consigliabile collegare via cavo LAN il PC al router.
7. Installare il pacchetto SMCAndroid.msi
8. Impostare la risoluzione di entrambi gli schermi a 1024x768
9. Eseguire il programma CombAndroid.exe
10. Appare la videata di configurazione:

MANUALE SCORE BOARD COMBATTIMENTO PER DISPOSITIVI ANDROID



Individuare l'IP del computer (tipicamente 192.168.1.xx). Questo indirizzo deve essere memorizzato nei tablet degli arbitri. Occorre fare attenzione che l'IP sia in formato IPV4 e cioè nel formato xxx.yyy.zzz.kkk, qualora non fosse in questo formato ma in IPV6 come nella figura, occorre tornare al punto 1.



Selezionando il tab Kyorugi definire i consueti parametri, in particolare il numero di UdG (1,2,3,4). In questo caso occorre ricordare che il punto verrà assegnato in base a quanti udg lo hanno assegnato nell'intervallo di tempo indicato nella casella Intervallo Validità (decimi di secondo) ed in funzione del numero complessivo degli arbitri presenti. Nello specifico:

N°UdG=4 almeno 3 udg

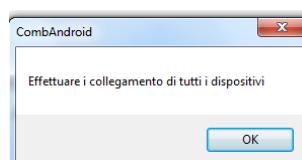
N°UdG=3 almeno 2 udg

N°UdG=2 almeno 1 udg

N°UdG=1 almeno 1 udg

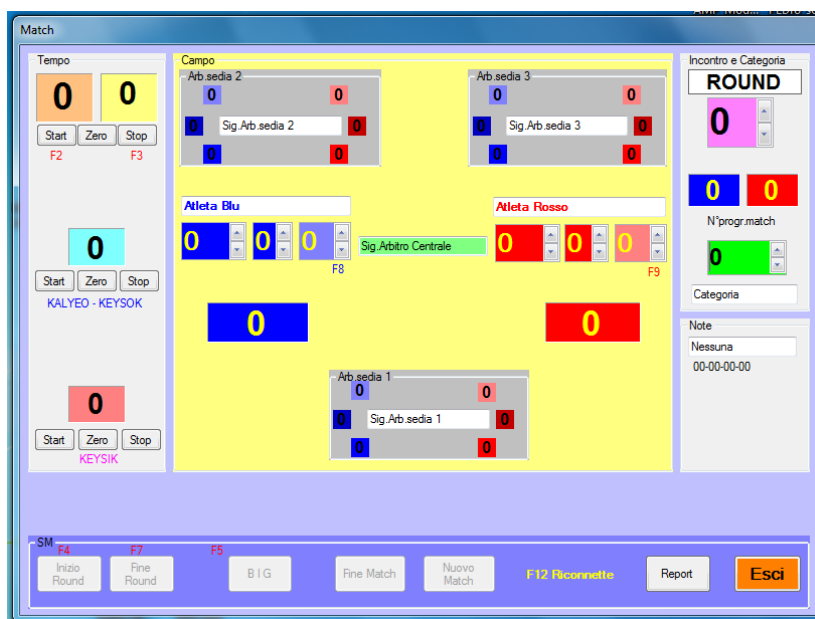
Attenzione: nel caso si utilizzino 2 UdG ma si desideri che il punto sia validato da ENTRAMBI occorre comunque indicare 3 UdG ed avere collegato anche il 3° tablet che potrà rimanere sul tavolo della giuria non utilizzato ma comunque sempre attivo.

Terminato il settaggio dei parametri selezionare 'File' 'Save and exit'



MANUALE SCORE BOARD COMBATTIMENTO PER DISPOSITIVI ANDROID

Viene subito richiesto di connettere tutti i client. Attenzione prima bisogna eseguire il software su PC, poi collegare i tablet. Nota: i tablet devono già essere registrati sulla rete. A questo punto appare la seguente



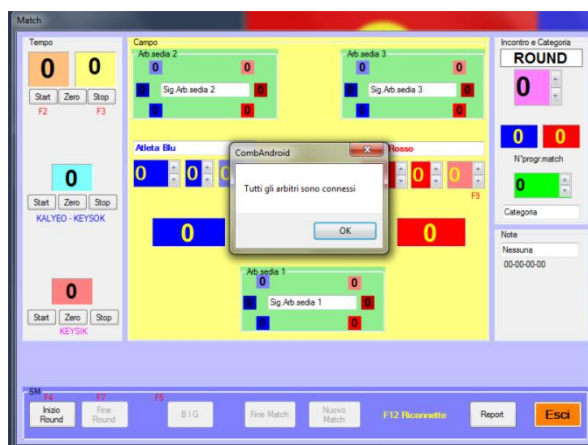
Sullo schermo secondario appare invece:



Per una corretta visualizzazione, occorre che la risoluzione sia impostata su 1024x768

Per potere abilitare il tasto di INIZIO occorre che tutti gli arbitri dichiarati siano stati collegati. Quando un arbitro viene riconosciuto la relativa casella diventa verde. Quando tutte le caselle sono verdi il sistema automaticamente abilita il tasto INIZIO ROUND. Nel caso si utilizzino meno di 4 arbitri, è importante che siano 'consecutivi', cioè: 123, 12, 1. Situazioni tipo: 1,3,4 - 2,3,4 per 3 udg 1,3 - 2,3 per 2 udg e 2 - 3 - 4 nel caso di un solo arbitro NON sono ammesse.

MANUALE SCORE BOARD COMBATTIMENTO PER DISPOSITIVI ANDROID



INSTALLAZIONE TABLET/SMARTPHONE

Il sistema funziona su sistemi android dalla versione 2.3 e superiori, sia per sistemi dotati di telefonia (smart phones) che no (tablet). La differenza sostanziale consiste nella possibilità per gli smart phones di avere la vibrazione quando si preme un tasto e questo garantisce la possibilità di assegnare punti senza distogliere lo sguardo dalla scena. E' previsto anche un feedback acustico alla pressione dei tasti ma difficilmente udibile nel campo di gara a meno dell'utilizzo di un auricolare.

Installare il file COMB.APK rispondendo affermativamente alle varie richieste in fase di installazione.

Nota: nel caso si installi una nuova versione occorre fare rimuovere al sistema operativo tutti i files utente della precedente versione.

Attivare nel tablet la connessione wifi e collegarsi alla rete del router del campo di gara selezionato.

Nelle impostazioni del tablet disabilitare:

- le politiche di risparmi energetico relative allo spegnimento del display (nel caso non sia possibile utilizzare il tempo più lungo).
- Disabilitare la telefonia ed abilitare il WiFi
- Disabilitare la rotazione automatica dello schermo
- Disabilitare servizi di riconoscimento/digitazione vocale
- In opzioni sviluppatore impostare NON CONSERVARE ATTIVITA'

Individuare la rete WiFi associata al router WiFi dedicato a quel campo di Gara e connettersi a tale rete.

Lanciare l'applicazione 'Combat'. La prima volta (e tutte le volte in cui si cambia configurazione) è necessario parametrizzare l'applicazione:

MANUALE SCORE BOARD COMBATTIMENTO PER DISPOSITIVI ANDROID



In particolare occorre definire il n° di udg e l'indirizzo del PC che funge da server. Bisogna inserire lo stesso ip presente nella sezione PARAMETRI dell'applicativo per PC SMCAndroid (in questo caso 192.168.1.10).

Con la spunta nella casella 'Abilita FeedBack stato' si fa sì che nel ogni tablet/smartphone invii ogni 5 secondi un codice al server che indica il suo stato di connessione. Si consiglia di tenere abilitata questa opzione sia sul tablet che sul server per avere segnalazione di problemi di connessione

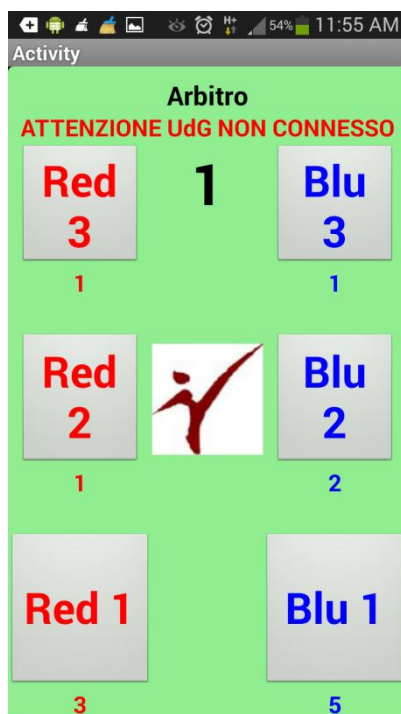
A questo punto premendo (pressione lunga) il tasto **Match**, i parametri impostati vengono memorizzati e si passa alla parte operativa.

Viene richiesto se si desidera connettere al server. In caso di prove locali per vedere come utilizzare il dispositivo si può rifiutare la connessione ed il dispositivo funziona senza inviare punteggi al server.

MANUALE SCORE BOARD COMBATTIMENTO PER DISPOSITIVI ANDROID



Nel caso si sia optato per non connettersi al server viene evidenziato un messaggio di avvertimento.



Pigiando i tasti, nei dispositivi con la funzione di vibrazione, viene generata una vibrazione di breve, media, lunga durata secondo si siano assegnati 1,2,3 punti. Sotto ogni tasto è visualizzato un contatore del numero di volte che il tasto è stato premuto. È una indicazione che viene fornita all'UdG per verificare il suo operato. Il sistema NON azzerava automaticamente questo contatore dopo ogni incontro. Per azzerare tutti i contatori è necessario attivare il menù nella parte inferiore e selezionare Azzerare, oppure premere sul numero dell'arbitro.

MANUALE SCORE BOARD COMBATTIMENTO PER DISPOSITIVI ANDROID

Ripetere le operazioni per tutti i tablet degli arbitri.

UTILIZZO

Una volta che tutti i tablet sono stati collegati il sistema abilita il tasto di INIZIO ROUND (si può utilizzare anche F4). L'operatività del programma è uguale a quella delle precedenti versioni

Nel caso sia necessario rivedere un incontro già terminato è possibile consultare il file di log che è presente nella cartella di installazione con il nome 'Kyorugi-ggmmaaaa.txt' dove ggmmaaaa sono il giorno mese anno correnti. Il solo ultimo incontro è invece nel file 'UltimoMatch.txt'. Premendo il tasto REPORT si visualizzano le azioni fino al momento attuale.

Il sistema è predisposto per controllare periodicamente che tutti i tablet rimangano collegati al PC; nel caso si verifichi una disconnessione (basta che il tablet esca dalla app ...) il software su PC automaticamente blocca l'incontro segnalando il problema e contestualmente la casella dell'arbitro sconnesso diventa arancione. A questo punto viene richiesto di effettuare nuovamente la connessione per quell'arbitro.



E' quindi necessario riavviare la app sul tablet. Siccome il sistema appena avverte un problema blocca il tempo (come se l'operatore avesse premuto F3) una volta ripristinato il collegamento occorre premere F2 per riavviare il tempo. E' possibile effettuare la riconnessione di uno o più arbitri premendo il tasto F12.

Nel caso si debba riavviare il software SMCAndroid, occorre effettuare nuovamente la connessione a tutti i tablet degli UdG, in questa fase verificare sempre che l'indirizzo IP del PC sia sempre lo stesso (specie se il PC è connesso via WiFi al router).

Nel caso erroneamente un UdG preme un tasto che provochi l'uscita dalla app è necessario che venga di nuovo effettuata la connessione solo di quell'UdG. Per ridurre al minimo le probabilità di uscita dalla app si può provvedere ad una protezione 'meccanica' della parte di tablet in cui si trovano i tasti funzione come illustrato nella figura:

MANUALE SCORE BOARD COMBATTIMENTO PER DISPOSITIVI ANDROID

