

# Anleitung „RC-Wettbewerbe“

## Voraussetzungen:

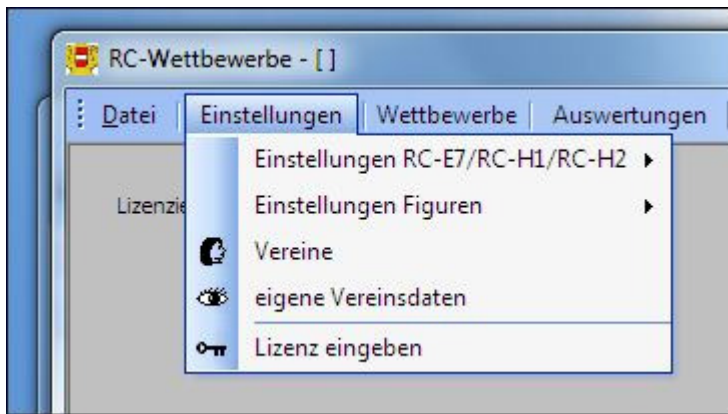
Als Betriebssystem werden unterstützt: **Windows 2000/XP/Vista/7**

## Installation:

Die Installation ist selbsterklärend. Einfach die Datei „setup.exe“ (entweder mit CD zur Verfügung gestellt oder per Mail verschickt) mit Doppelklick ausführen und alle weiteren Masken bestätigen. Nach Beendigung der Installationsroutine findest du auf dem Desktop ein neues Icon „RC-Wettbewerbe“ zum Starten der Anwendung.

## Grundeinstellungen:

Unter dem Punkt „Einstellungen“ findest du diverse Parametrisierungen:



Für die Klassen „RC-E7/RC-H1/RC-H2“ wird die „**Flugzeit**“ in Sekunden eingegeben. Für die Klasse „RC-MS“ wird die „**Flugzeit**“ und die „**Motorlaufzeit**“ in Sekunden eingegeben.

Der Vorgabewert für die „**Landepunkte**“ ist 150. Wird bei der Erfassung der Landepunkte bei einem Teilnehmer über 150 eingegeben, erscheint ein entsprechender Warnhinweis. Für Sonderfälle kann dieser Vorgabewert jedoch geändert werden.

Unter „**Einstellungen Figuren**“ sind für die jeweilige Klasse die erforderlichen Figuren hinterlegt. Sollten sich die MSO-Vorgaben ändern, können hier auch die notwendigen Korrekturen vorgenommen werden.

Unter „**Vereine**“ können Vereine erfaßt werden, welche bei der Anlage eines Teilnehmers als DropDown-Feld zur Verfügung stehen. Damit muß bei der Erfassung eines Teilnehmers der Verein nicht manuell langwierig eingegeben werden.

Unter dem Punkt „**eigene Vereinsdaten**“ wird die Adresse des eigenen Vereins eingetragen. Diese Daten werden bei diversen Auswertungen und für den Urkundendruck benötigt.

Unter dem Punkt „**Lizenz eingeben**“ wird die erhaltene Lizenz für die Anwendung eingetragen. Standardmäßig läuft das Programm als Demoversion (=Ergebnislisten werden nicht vollständig gedruckt). Mit Eingabe einer gültigen Lizenz wird auch diese Funktionalität freigeschaltet. Als Demoversion stehen ansonsten alle Funktionalitäten zur Verfügung!

## Funktionalitäten:

Betrachten wir uns das „Wettbewerbsformular“ durch Klick auf den Menüpunkt „**Wettbewerbe**“ (ein Wettbewerb als Muster angelegt):

Der letzte Wettbewerb wird automatisch wieder angezeigt. Mittels des Buttons „**erfaßte Bewerbe suchen**“ kann man bereits erfaßte Bewerbe wieder suchen und anzeigen. Dabei erscheint statt dem Punkt „Wettbewerbsklasse“ ein Suchfeld (DropDown) und man kann mit Klick auf den Pfeil im DropDown-Feld sich die Liste der Bewerbe anzeigen lassen und den gewünschten Bewerb auswählen. Da grundsätzlich alle Daten gespeichert werden, lassen sich für jeden Bewerb wieder alle Auswertungen und Urkunden drucken.

## Wettbewerb anlegen:

Legen wir nun einen neuen Bewerb an und klicken dazu auf den Button „**neuen Wettbewerb anlegen**“. Es erscheint eine leere Maske. Wir wählen nun im Feld „Wettbewerbsklasse“ die entsprechende Klasse aus (derzeit verfügbar RC-H1, RC-H2, RC-E7, RC-SL, RC-IV, RC-III, RC-MS und teilweise „J“ für Jugendwertungen); geben den Wettbewerbstitel ein (dieser wird auch auf der Urkunde gedruckt); das Wettbewerbsdatum; den Austragungsverein (wird vorgeschlagen auf Grund der Info unter „Einstellungen > eigene Vereinsdaten“); die Wettbewerbsnummer; kein, ein oder zwei Streichresultate und die Anzahl der Durchgänge. Für RC-SL, RC-MS und RC-IV wird auch die Anzahl der Punkterichter eingetragen. Die „1000-Punkte Variante“ ist speziell für RC-H2/RC-H1 vorgesehen!

Die Eingaben werden nun mit „**speichern**“ abgespeichert.

## Teilnehmer anlegen:

Als nächstes werden die Teilnehmer angelegt. Mit Klick auf den Button „**Teilnehmer anlegen**“ kommt man zum Anlageformular.

Zwingend erforderlich sind die Eingabe von „**Nachname**“ und „**Vorname**“. Sinnvoll ist sicherlich auch die Eingabe des **Bundeslandes** (ist als DropDown-Feld ausgeführt und alle Bundesländer werden bereits vorgeschlagen) und die **Vereinszugehörigkeit** (im DropDown-Feld werden die Vereine, welche unter „Einstellungen > Vereine“ angelegt wurden, angezeigt), welche komfortabel ausgewählt werden können. Auch das Feld „Frequenz“ wird eingetragen (um bei der Starterliste keine Doppelbelegungen zu erhalten). Die

**Startnummern** werden vorerst einmal automatisch vergeben, können jedoch später jederzeit noch geändert werden bzw. es gibt auch einen Punkt für eine autom. zufällige Zuteilung der Startnummern!

Mit dem Button „**Teilnehmer speichern**“ wird der Teilnehmer gespeichert und man kommt wieder in das Wettbewerbs-Formular zurück. Mit „**Teilnehmer nicht anlegen**“ wird das Formular ohne Speicherung beendet und man kommt ebenfalls wieder in das Wettbewerbs-Formular zurück.

Sind nun alle Teilnehmer angelegt, erhält man mit den Button „**Teilnehmer verwalten** .....“ eine Übersicht der angelegten Teilnehmer. Hier könnte man manuell die Startnummern ändern oder mit dem Button „Startnummern verlosen“ eine zufällige Startreihenfolge generieren (läßt sich auch öfters vornehmen).

Nachname	Vorname	Start-NR	Frequenz	
Kandelhard	Gerhard	1	64	Ergebnisse eintragen / Tn. bearbeiten
Bacher	Robert	2	61	Ergebnisse eintragen / Tn. bearbeiten
Stöllinger	Karl	3	79	Ergebnisse eintragen / Tn. bearbeiten
Buxhofer	Erich	4	24	Ergebnisse eintragen / Tn. bearbeiten
Hengl	Roland	5	78	Ergebnisse eintragen / Tn. bearbeiten
Meisnitzer	Markus	6	24	Ergebnisse eintragen / Tn. bearbeiten
Adelsberger	Thomas	7	71	Ergebnisse eintragen / Tn. bearbeiten
Krassnitzer	Maximilian	8	24	Ergebnisse eintragen / Tn. bearbeiten
Stöllinger	Johann	9	65	Ergebnisse eintragen / Tn. bearbeiten
Krassnitzer	Peter	10	24	Ergebnisse eintragen / Tn. bearbeiten
Scholz	Peter	11	72	Ergebnisse eintragen / Tn. bearbeiten
Infanger	Bernhard	12	70	Ergebnisse eintragen / Tn. bearbeiten
Rinnerthaler	Christian	13	79	Ergebnisse eintragen / Tn. bearbeiten

Mit Klick auf „**Ergebnisse eintragen / Tn. bearbeiten**“ in der jeweiligen Teilnehmerzeile kommt man wieder in die Anlage des Teilnehmers um evt. Korrekturen vornehmen zu können (Register „Teilnehmer Stammdaten“).

Die Startnummer kann hier auch manuell verändert werden (bitte bei man. Änderung aufpassen, dass eine Startnummer nicht doppelt vergeben wird!). Dies würde zwar beim Druck der Starterliste sofort auffallen; besser jedoch, man ist hier sorgfältig! Man kann jedoch Fehleingaben hier jederzeit

wieder korrigieren. Mit dem Button „**Ergebnisse eintragen / Tn. bearbeiten**“ kämen wir auch bereits zum Eintragen der Wertungen. Vorher ist jedoch noch zu klären, ob es auch eine Mannschaftswertung geben soll. Ist dies der Fall, so schließen wir dieses Formular und klicken im Wettbewerbsformular auf den Button „**Mannschaften definieren**“.

## Mannschaften anlegen:

Gib dazu eine fortlaufende Mannschftsnummer und einen Mannschaftsnamen ein und speichere dies mit dem Button „**speichern**“ ab.

Eine Übersicht der angelegten Mannschaften erhält man mit Klick auf den Button „**derzeitige Mannschaften**“. Dort könnte man auch noch den Mannschaftsnamen ändern bzw. eine Mannschaft wieder löschen.

Sind die Mannschaften angelegt, müssen die Mannschaften den Teilnehmern noch zugeordnet werden. Dazu klicken wir auf den Button „**Teilnehmer den Mannschaften zuordnen**“.

Nachname	Vorname	Start-NR	MS-NR
Wieser	Sebastian	1	1
Steiner	Hans	2	1
Brunner	Klaus	3	2
Struber	Fritz	4	1
Müller	Georg	5	2
Dummer	Peter	6	2

Damit kommen wir zum entsprechenden Zuordnungsformular. In der Teilnehmerzeile finden wir einen Button „**Mannschaft zuweisen**“.

Man kann nun manuell die Mannschaftsnummer bei den jeweiligen Teilnehmern eintragen, oder

NR	Mannschaftsname
1	Salzburg1
2	Salzburg2

man erhält mit Klick auf „**Mannschaft zuweisen**“ eine Mannschaftsübersicht, in der man die entsprechende Mannschaft einfach mit Klick auf „**zuweisen**“ dem Teilnehmer zuweist.

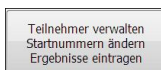
So, nun sind alle wettbewerbsrelevanten Daten angelegt. Für die Ergebnislisten sollten jedoch noch die Funktionäre (Wettbewerbsleiter, Zeitnehmer, Pukterichter usw.) eingetragen werden. Schliessen wir dazu alle Masken bis auf das Wettbewerbsformular.

## Funktionäre anlegen:

Mit Klick auf den Button „**Funktionäre eintragen**“ kommt man in die Anlagemaske. Gib dort die erforderlichen Namen für die entsprechenden Funktionäre ein. Diese werden dann auf den Ergebnislisten angedruckt. Schließe die Maske mit „**schliessen**“.

## Wertungen erfassen:

Nun werden die Wertungen für die einzelnen Durchgänge erfaßt. Es können maximal 5 Durchgänge verwaltet werden. Als Beispiel verwenden wir hier einen „**RC-E7**“-**Bewerb!**



Für die Wertungseingabe klicken wir auf den Button

Wir erhalten eine Liste der Teilnehmer. Nun klicken wir bei der entsprechenden Teilnehmerzeile auf den Butten „**Ergebnisse eintragen**“ und wir erhalten folgende Maske:

Flugzeit	DG	Landepunkte	Wertung	Streicher
00:15:02		145	1041	<input type="checkbox"/>
00:14:45		149	1034	<input checked="" type="checkbox"/>
00:14:59		135	1034	<input type="checkbox"/>
		0	0	<input type="checkbox"/>
		0	0	<input type="checkbox"/>

Nun tragen wir die Flugzeit ein. **ACHTUNG!** Windowskonform ist dieses Feld ein Zeitfeld. Es muß also in der Form „Stunden/Minuten/Sekunden“ eingegeben werden. Ein Beispiel: Flugzeit = 15 Min 2 Sek > Eingabe: 001502. Die Doppelpunkte müssen nicht eingegeben werden! Mit der „Enter-“ oder „Tab-Taste“ kommen wir ins Feld „Landepunkte“ und geben die Landepunkte ein. Weiter geht es wieder mit „Enter“. Nun wird bereits die Punktezahl errechnet. Tastet man wieder auf „Enter“ ist man bereits im Feld für die Flugzeit des 2.

Durchgangs usw. Hat man alle Daten eingegeben, kann man für die Berechnung der Gesamtpunktezahl auf den großen Button „**GESAMT**“ klicken oder man bestätigt alle weiteren Felder durch und bis man wieder im Feld „Flugzeit 1. DG“ steht. Damit wird auch die Gesamtpunktezahl errechnet. Gleichzeitig wird auch das Streicherresultat autom. berechnet und gekennzeichnet, sofern bei der Wettbewerbsanlage Steicher definiert wurden. All diese Berechnungen werden auf jeden Fall mit Klick auf „**speichern und schließen**“ durchgeführt. So werden für alle Teilnehmer die Ergebnisse eingetragen.

Für die Eingabe der Wertungen für RC-SL, RC-MS, RC-III und RC-IV erhält man eine andere Wertungsmaske für die Eingabe der Punkterichterwertungen. Die Eingabe dürfte selbsterklärend sein.

### Auswertungen:

Sobald alle Teilnehmer angelegt wurden und die Startnummern vergeben wurden kann man sich die Startliste unter „Auswertungen“ > „**Startliste drucken**“ ausdrucken.

Sobald Ergebnisse für Durchgänge erfaßt wurden, kann man sich jederzeit eine Ergebnisliste (Zwischenergebnis) über „**Auswertungen**“ > „**Ergebnisliste drucken**“ ansehen und drucken. Auch für die Mannschaftswertung steht diese Funktionalität zur Verfügung.

### Urkundendruck:

Nach Beendigung des Bewerbes können die Urkunden gedruckt werden. Auch diese Funktion steht für den Einzelbewerb als auch für den Mannschaftsbewerb und auch für die 1000-Punkte Variante zur Verfügung.

Die Urkunden sollten für die Positionierung der Druckdaten an den Ausdruck des Urkundendrucks angepaßt werden, d.h. man läßt sich leere Urkunden anfertigen und druckt die Detaildaten über das Programm.

Alle Druckfunktionen stehen auch für bereits abgeschlossene Bewerbe jederzeit wieder zur Verfügung.

### Bewerb abschließen:

Über den Button „**Bewerb abschließen**“ im Wettbewerbsformular kann der Bewerb jederzeit abgeschlossen bzw. „eingefroren“ werden. Möchte z.B. der Bediener des Programms sich kurz vom PC entfernen und verhindern, dass zwischenzeitlich Daten verändert oder eingegeben werden, so ist diese Funktionalität sicher sinnvoll. Wird der

Bewerb also kurzzeitig „abgeschlossen“, so sind alle relevanten Buttons deaktiviert, die Druckfunktionen sind aber aktiv. Es ist also keine Eingabe für diesen Bewerb mehr möglich. Kommt nun der Bediener zum PC zurück, kann er mit der versteckten Funktion (Doppelklick auf das AERO-Symbol rechts oben + Kennwort: „support“) den Bewerb wieder öffnen.

Ist der Bewerb dann tatsächlich abgeschlossen, sollte dieser nun gesperrt werden, um keine Daten mehr zu verändern. Wie schon erwähnt, sind dann ja alle Druckfunktionen nachwievor aktiv.

Ein Löschen des Bewerbes ist sicherlich nicht zielführend. Die Funktion habe ich nur zum Testen eingebaut. Es kommt bei Klick auf diesen Button auf jeden Fall noch eine Abfrage, ob man tatsächlich den Bewerb löschen möchte! Ist ein Bewerb „abgeschlossen“, so ist der Button „Bewerb löschen“ sowieso nicht mehr aktiv!

Die Anwendung „lebt“ mit den Wünschen der Vereine. Es werden weitere Klassen integriert und die Bedienung optimiert. Updates wird es immer wieder geben.

### **Urheberrecht:**

Die Anwendung ist urheberrechtlich geschützt. Jegliche Weitergabe an Dritte sowie Veränderung des Quellcodes als auch Verwendung von Teilen des Programms ist ausdrücklich untersagt und bedarf der Zustimmung von SW-Support Schieferer, Peter Schieferer, Geyereckstrasse 9, A-5082 Grödig. Zuwiderhandlung wird verfolgt!



### **Kontakt:**

Herr Peter Schieferer

Mail: [office@schieferer.at](mailto:office@schieferer.at)  
Telefon: 0664 1008260

Für Wünsche und Anregungen stehe ich euch jederzeit zur Verfügung.