

GUIA RACE MANAGER

Eventronic, SL

DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El *Race Manager* es un programa que se creó para facilitar el trabajo de la dirección de carrera de un evento durante y después de una carrera. En este sentido, permite a que quien lo maneja tener el control sobre los monitores de carrera; de este modo, las banderas y mensajes se mostraran en los monitores al mismo tiempo que en pista y en el momento exacto en que el director lo decida. El programa también permite acceder a todos los pasos de los participantes una vez finalizada la carrera.

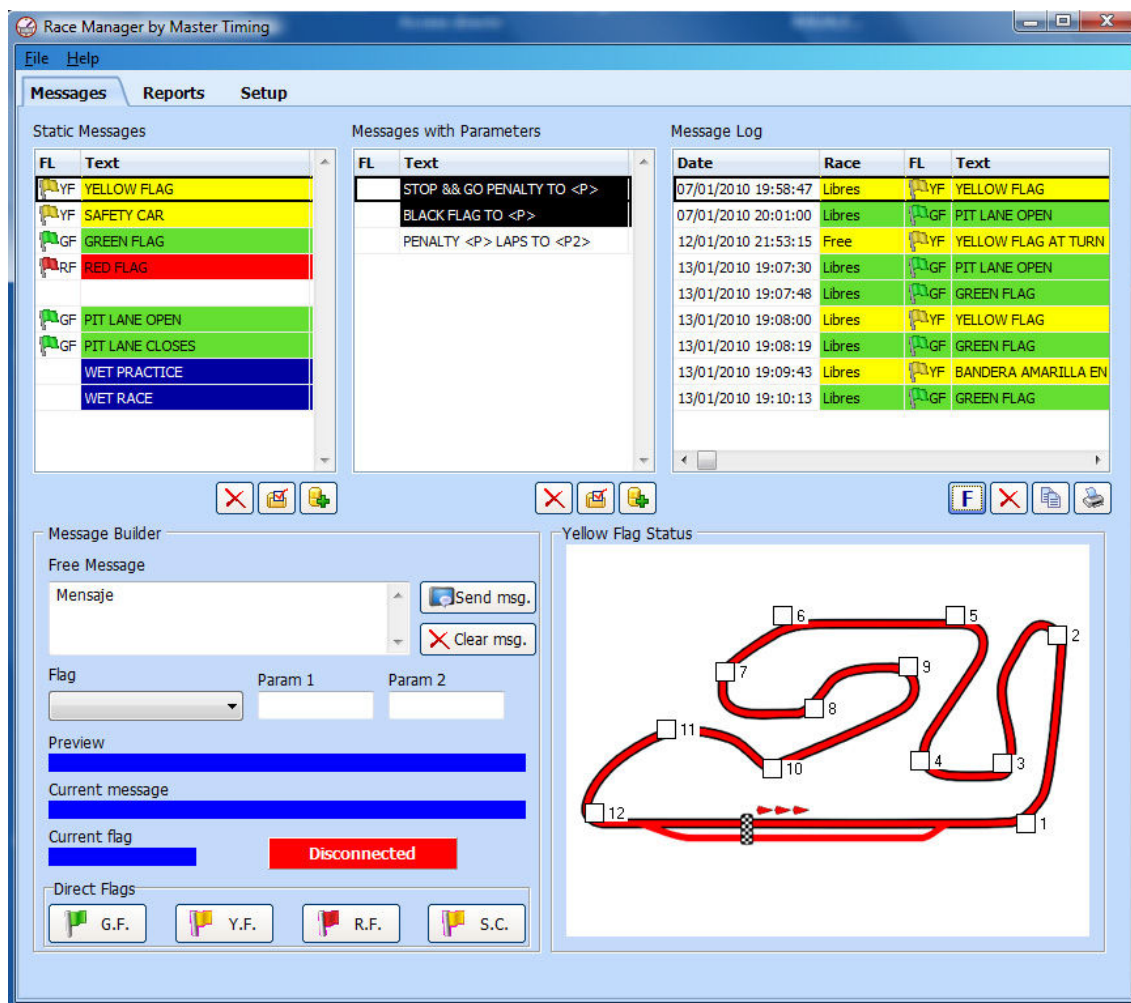


Imagen 1

MENÚS

El programa tiene 3 menús principales: *messages*, *reports* y *setup*.

MENÚ MESSAGES

Este es el menú principal del programa y aparece automáticamente en pantalla al iniciar el *Race Manager*. Permite mostrar mensajes en las barras de mensajes de los monitores o modificar el estatus de la bandera.

Desde esta pantalla se conecta el programa al sistema de cronometraje o se desconecta, haciendo doble click sobre el mismo. Una vez conectado el programa mediante el botón rojo del pie, éste cambia su color a verde.

La mitad superior de la pantalla se dedica a los mensajes predefinidos y al *message log*, el cual almacena todos los mensajes que se han ido mostrando en los monitores a lo largo del día.

En la parte inferior se pueden crear mensajes nuevos y mostrarlos o esconderlos en las pantallas de tiempos. También se puede cambiar el estatus de una bandera o mostrar bandera amarilla por curvas utilizando el dibujo del circuito abajo a la derecha.

Los **mensajes estáticos** son aquellos que ya están predefinidos por el usuario.

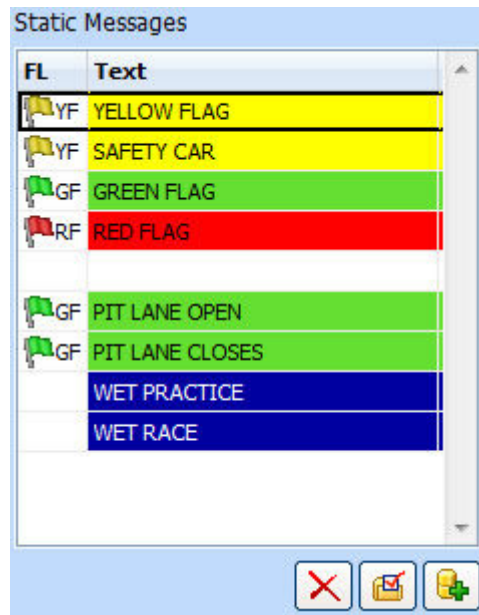


Imagen 4

Con los tres botones situados debajo del recuadro de mensajes estáticos se puede borrar, editar o añadir un mensaje a esta lista respectivamente.

Al crear o editar un mensaje, ya sea estático o con parámetros, aparecerá una ventana (ver imagen 3) que nos permite escribir el texto del mensaje, asociar una bandera, en el caso que ese mensaje genere una bandera, escoger el color de fondo, el de la letra y determinar si queremos que parpadee o no al aparecer en los monitores.

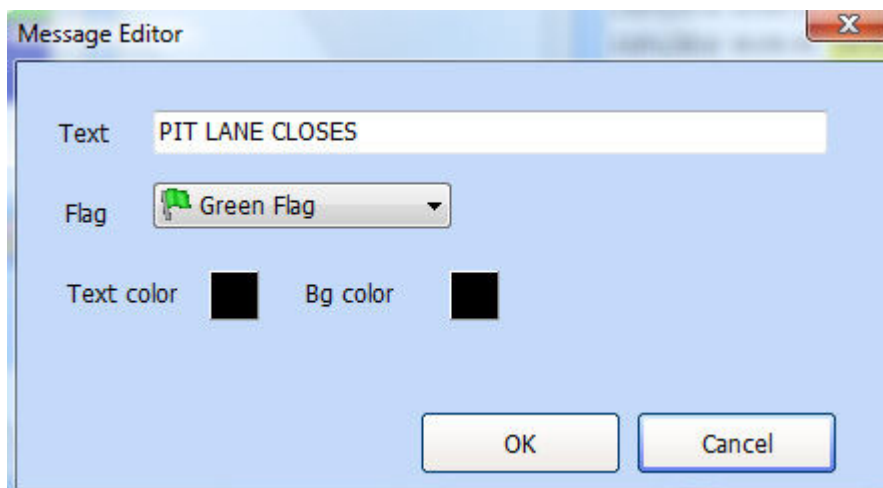


Imagen 3

Que un mensaje lleve asociada una bandera (es el caso de los 3 primeros mensajes de la imagen 4) significa que al mostrarlo éste cambia automáticamente el estatus de la bandera. Por ejemplo, el mensaje 3 “RED FLAG”, cambiaría la bandera verde por la roja además de generar el mensaje en la barra.

Una vez creados, estos mensajes siempre aparecen en la lista para ser usados en cualquier momento. Para mostrarlos, sólo hay que pulsar los botones *Send Msg* y los mensajes pasan a mostrarse directamente en los monitores además de en el panel *Current message* del pie. Para esconder los mensajes basta con pulsar *Clear Msg* del panel *Message Builder*.

Los mensajes con parámetros se diferencian de los anteriores por poder tener un máximo de 2 variables en la frase. Estas variables acostumbran a ser, por ejemplo, nombres de equipos o números de curvas en el circuito.

Del mismo modo que los mensajes estáticos, éstos se pueden borrar, editar o crear con los botones del pie del recuadro (Imagen 5).

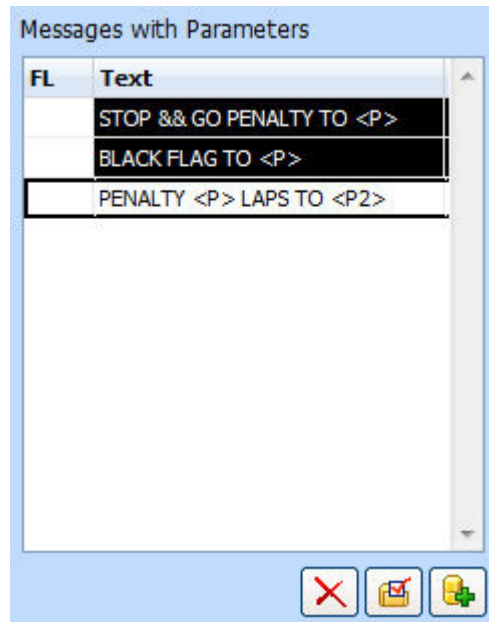


Imagen 5

Para editar un parámetro <P>, se hace clic en el mensaje deseado y éste pasa al panel *Message Builder*, desde el cual se fija el/los parámetro/-s entre otros elementos o la bandera. El contenido de las casillas *parameters* sustituirá los elementos <P> o <P2> (imagen 5).

Una vez el mensaje con parámetros está en el panel *New message*, éste se puede editar y ya mostrar en los monitores (imagen 6). Los botones *Send msg* sirven para mostrar el mensaje en la barra de los monitores y *Clear msg* esconden el/los mensaje/-s.

Cualquier mensaje que creamos, se puede modificar antes de enviarlo a los monitores, desde la casilla *Free Message*. Además podemos escribir directamente cualquier mensaje y posteriormente enviarlo, seleccionando o no el status de bandera. Para separar las líneas de los mensajes se usa el carácter ‘/’ sin las comillas.

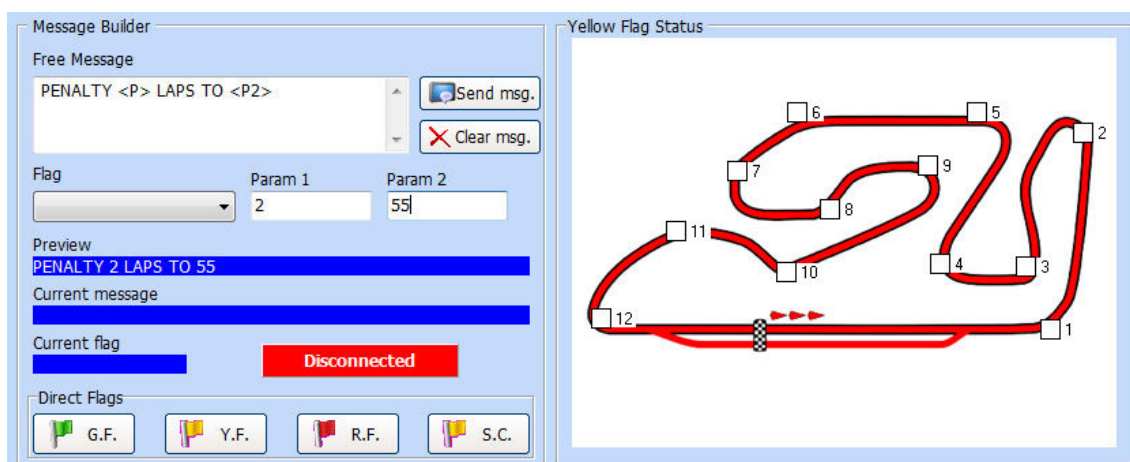


Imagen 6

Por lo tanto, este panel sirve tanto para modificar los mensajes prediseñados como para crear nuevos mensajes que no existan en las casillas de arriba.

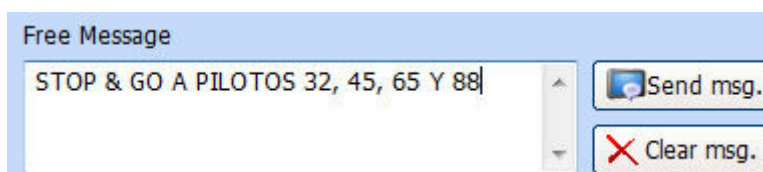


Imagen 7

El **message log** almacena todos los mensajes mostrados en los monitores de tiempos a lo largo del día. Registra la fecha y la hora en la que se ha mostrado el mensaje y qué grupo había en pista.

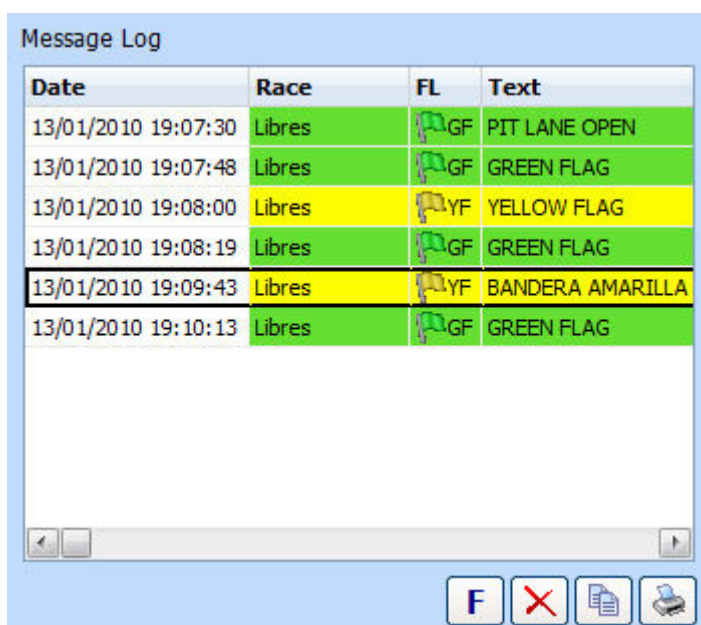


Imagen 8

En la imagen 8, el icono con una X borra el/los mensajes seleccionados, el siguiente permite exportar el log a Word, y el de la impresora permite imprimirlo. El icono de la F sirve para seleccionar o filtrar el log entre dos fechas y abre la siguiente ventana:

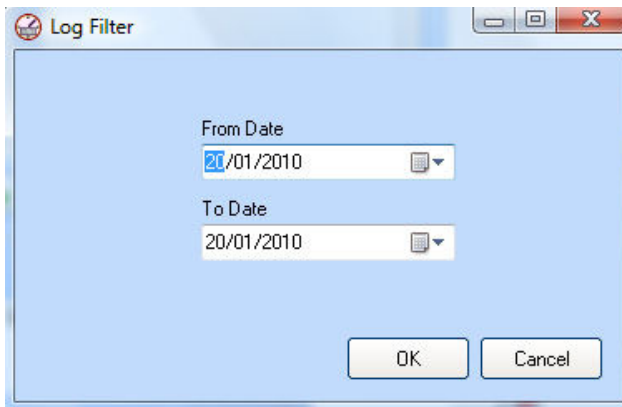


Imagen 9

Las opciones del filtro nos permiten seleccionar los mensajes según la fecha y hora del mensaje (Imagen 9).

El panel **Direct flags** (imagen 10) permite cambiar directamente el estatus de la bandera en cualquier momento sólo pulsando el icono de la bandera deseada.

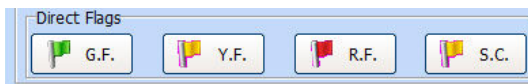


Imagen 10

El **Circuit Yellow Flag Status** muestra un mapa del circuito con las curvas numeradas y tiene como objetivo marcar las banderas amarillas por curvas. Haciendo un clic en el cuadro de cada curva, se generará un mensaje de bandera amarilla en la barra de mensajes y el estatus de la bandera cambiará a amarillo.

Para retirar la bandera de un sector basta con volver a hacer clic en el recuadro y el mensaje desaparecerá. En el caso de que hubiera más de un sector con bandera amarilla, el procedimiento sería el mismo y el programa preguntaría si quiere volver a bandera verde en ese sector concreto.

La configuración del circuito se llevará a cabo en el menú **Setup** que veremos más adelante.

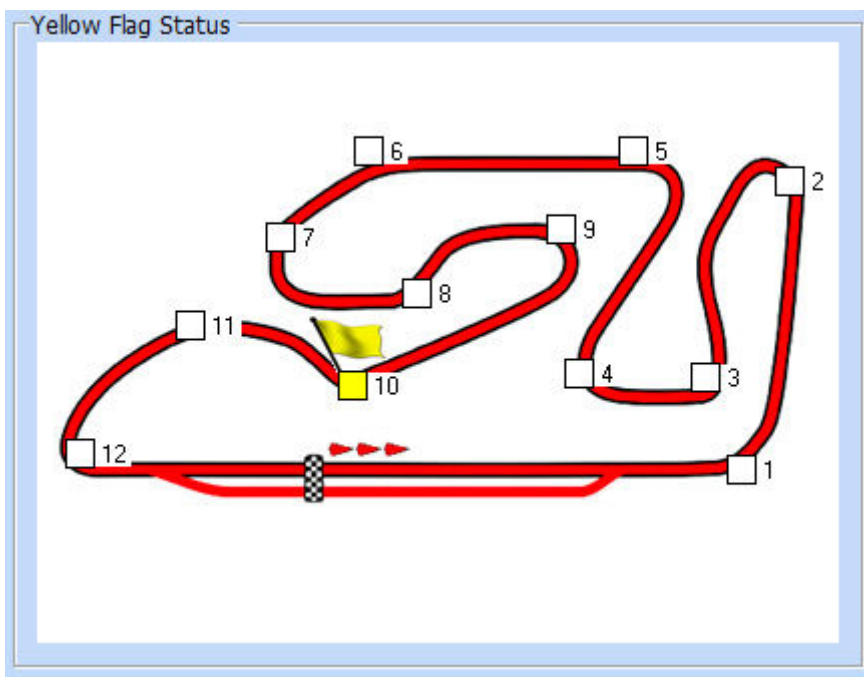


Imagen 11

MENÚ REPORTS

Este menú muestra los pasos de según los parámetros establecidos en la zona izquierda.

La pantalla contiene una serie de filtros (*Session*, *Start time* y *End time*) que permiten hacer una selección de los pasos a mostrar. Si cabe, también se pueden seleccionar los pasos de unos participantes en concreto (*Participants*) y de unas antenas en concreto mediante la opción *Circuit points*. Una vez se han determinado los pasos a mostrar mediante los filtros y opciones, se pulsa el icono verde *Calculate passings* y los pasos aparecerán en el cuadro de abajo (Imagen 12).

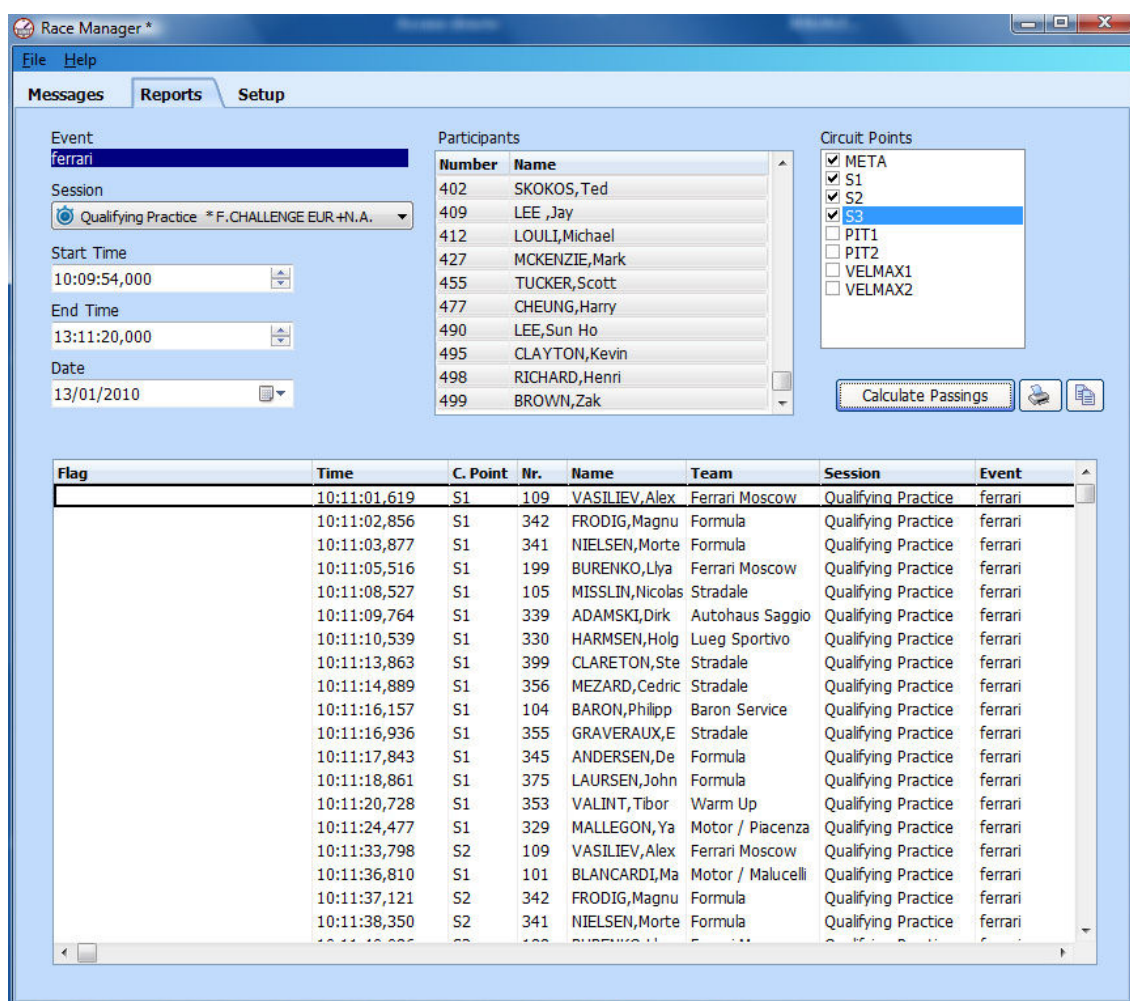


Imagen 12

Los iconos de la derecha del botón Calculate Passings permite imprimir los pasos de la tabla inferior junto con los status de bandera asociados y exportar los mismos a una página de Word.

MENÚ *SETUP*

Aquí se configura el circuito que aparece en la pantalla principal como *Circuit Yellow Flag Status*; es el dibujo que nos permite determinar las banderas amarillas por curvas. Desde aquí se elige la imagen, se coloca la numeración de las curvas y se define el mensaje que se mostrará en la barra al mostrar la bandera en una curva determinada.

Cómo editar el circuito

En primer lugar se debe elegir el circuito que se quiere configurar mediante el desplegable. Si no existe, lo crearemos pulsando sobre el botón de 3 puntos situado justo a la derecha del desplegable (imagen 13). Si el recuadro donde debe aparecer la imagen apareciera vacío, ésta se puede adjuntar mediante el icono *Set background image*. La imagen siempre debe ser en formato “jpg” y debe tener unas medidas de 400x300 pixels.

Una vez aparece la imagen, le podemos añadir los puntos que determinaran las banderas amarillas en cada curva. Estos puntos se añaden pulsando *Add point*: un recuadro blanco aparecerá en el centro de la pantalla con un número al lado. Por defecto aparecen números empezando por el 1 para numerar las curvas pero la opción *Text* permite modificar el contenido, además de asignarle un sector y un mensaje (imagen 14).

Para mover un recuadro basta con seleccionarlo con el puntero del ratón y arrastrarlo a su posición.

Para borrar un recuadro, lo seleccionamos y pulsamos sobre el botón *Delete Point*.

Una vez colocados los puntos o cuando modifiquemos algo, deberemos pulsar sobre el botón *Save* de la parte inferior para guardar los cambios.

Otros parámetros a configurar por cada circuito es la dirección IP del host o ordenador que contiene el Master Timing monitorizando, además de la carpeta de los datos remotos, que debe de estar compartida en la red local.



Imagen 13

Race Manager by Master Timing – Guía del usuario

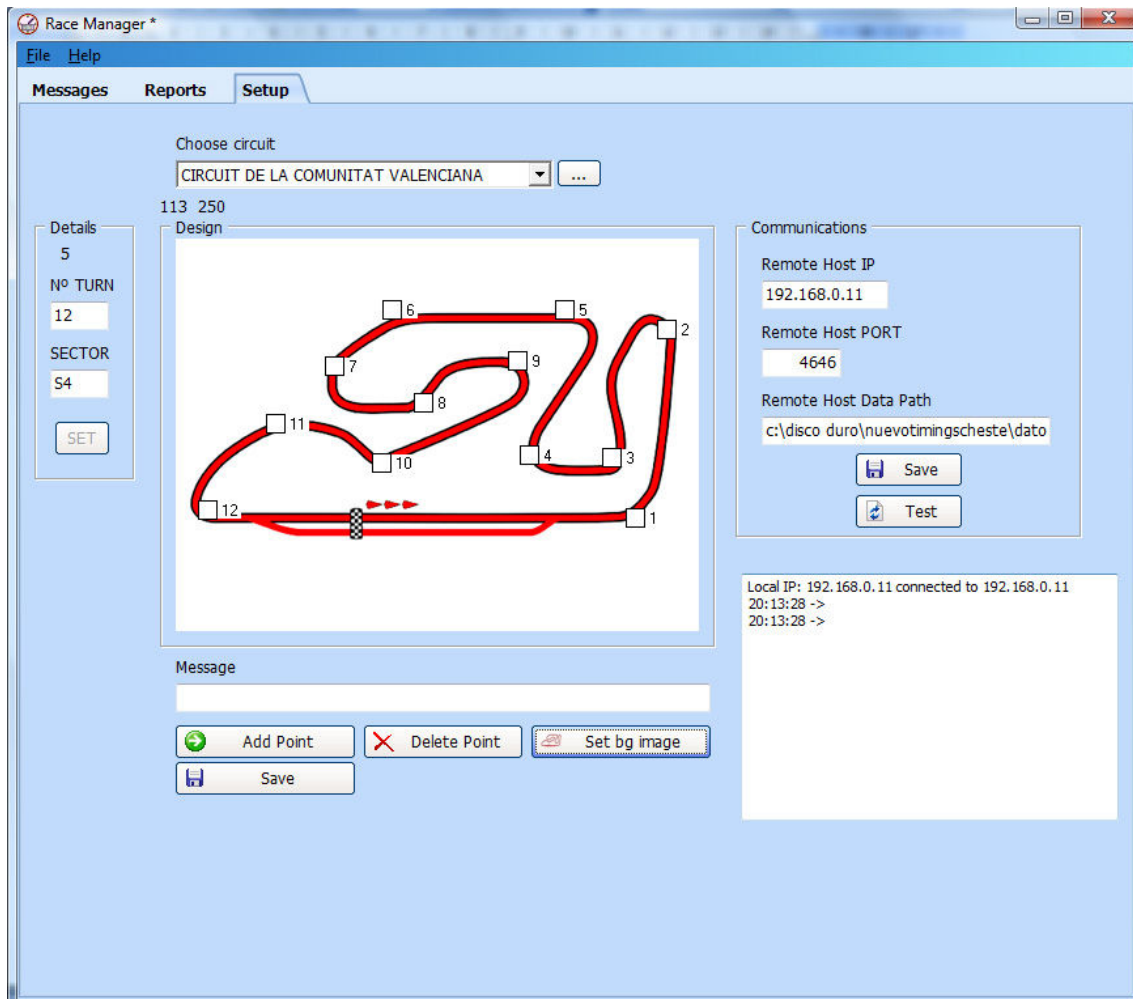


Imagen 14