

LIGOVÝ SOFTWARE

18. 11. 2016

Používateľská príručka

Ligový Software uľahčuje riadenie súťaží družstiev v bedmintonе, ktoré sa riadia platnými pravidlami Slovenského zväzu bedmintonu.

Ligový Software

POUŽÍVATEĽSKÁ PRÍRUČKA

1 Obsah

1	Obsah	1
2	POŽIADAVKY NA PROGRAMOVÉ VYBAVENIE	2
3	INŠTALÁCIA PROGRAMU	3
4	POUŽÍVANIE PROGRAMU	4
4.1	Spustenie programu	4
4.2	Načítanie súpisky	6
4.3	Základné atribúty turnaja	8
4.4	Stretnutie družstiev	9
4.4.1	Rozpis zápasov	10
4.4.2	Výsledky.....	13
4.5	Generovanie zápisov	15
4.6	Správa turnajových súborov	18
5	AKTUALIZÁCIA PROGRAMU	19
6	ODINŠTALOVANIE PROGRAMU.....	19
7	PRÍPRAVA SÚPISKY DRUŽSTIEV	20
7.1	Vytvorenie súboru.....	20
7.2	Zverejnenie súboru.....	21
	www.bedminton.sk/portal/documents/supisky/ls_zoznam_supisiek.xls	21

2 POŽIADAVKY NA PROGRAMOVÉ VYBAVENIE

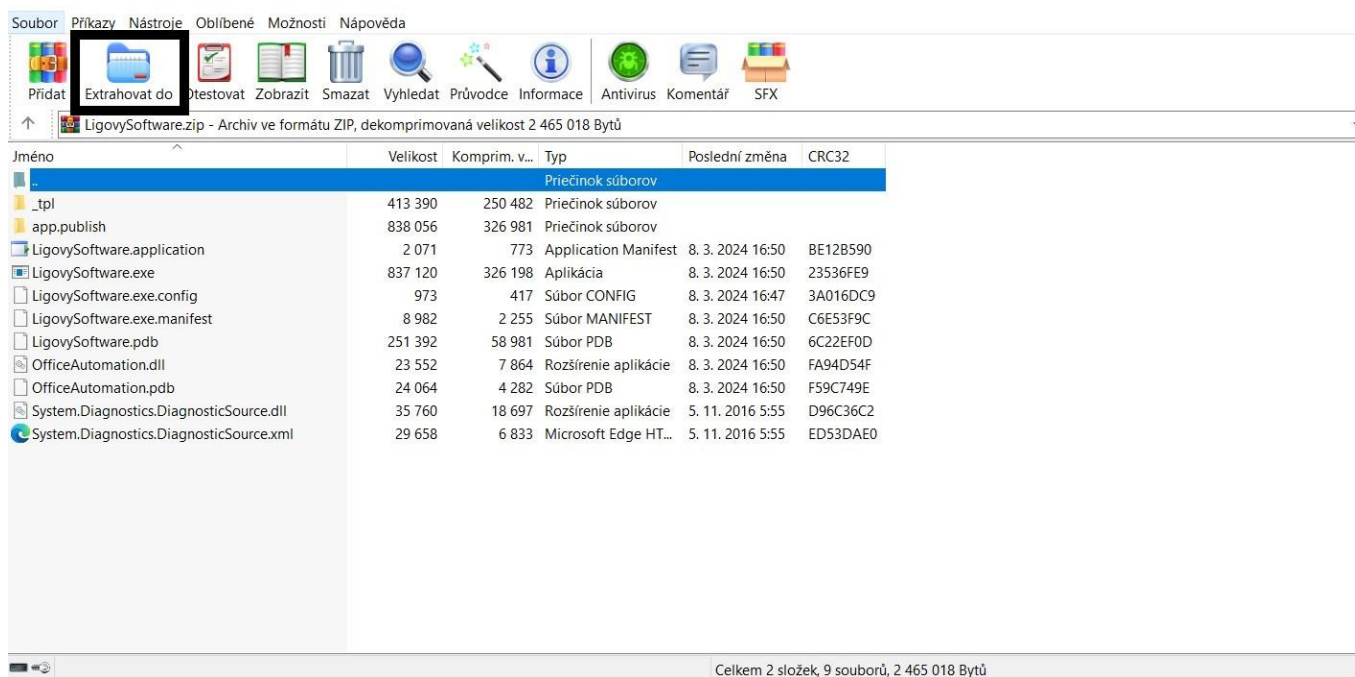
Program je postavený na platforme Microsoft .NET a distribuovaný ako „ClickOnce“ aplikácia. Pre generovanie výstupov – zápisov o stretnutí pre tlač a pre ŠTK – sa na pozadí využíva aplikácia Microsoft Office Word. Z týchto faktov vyplývajú nasledujúce minimálne programové požiadavky:

- **operačný systém**
 - Microsoft Windows XP SP2
- **platforma .NET**
 - Microsoft .NET Framework 4 Client Profile
- **Microsoft Office Word**
 - Microsoft Office Word 2003
- **iné**
 - aplikácia na otvorenie súborov .zip

3 INŠTALÁCIA PROGRAMU

Je potrebné na zväzovej stránke si stiahnuť .zip súbor so samotným ligovým softvérom, odkaz na link - <https://www.bedminton.sk/clanok/3944/instalacia-ligoveho-softwaru.html>

Po stiahnutí je potrebné otvoriť si stiahnutý .zip súbor a extrahovať všetky súbory (napríklad na pracovnú plochu, alebo na iné ľubovoľné miesto).



OBRÁZOK 1 – OTVORENÝ .zip SÚBOR

Po extrahovaní súborov sa vytvorí priečnik na zvolenom mieste.

4 POUŽÍVANIE PROGRAMU

4.1 Spustenie programu

Program môžeme spustiť následovne. otvoríme si priečinok kde sme si extrahovali dáta zo .zip súboru. Spustíme samotnú aplikáciu - LigovySoftware.exe

Názov	Dátum úpravy	Typ	Veľkosť
_tpl	14. 5. 2024 20:20	Priečinok súborov	
app.publish	3. 5. 2024 15:00	Priečinok súborov	
LigovySoftware.application	8. 3. 2024 16:50	Application Manifest	2 kB
LigovySoftware.exe	8. 3. 2024 16:50	Aplikácia	818 kB
LigovySoftware.exe.config	8. 3. 2024 16:47	Súbor CONFIG	1 kB
LigovySoftware.exe.manifest	8. 3. 2024 16:50	Súbor MANIFEST	9 kB
LigovySoftware.pdb	8. 3. 2024 16:50	Súbor PDB	246 kB
OfficeAutomation.dll	8. 3. 2024 16:50	Rozšírenie aplikácie	23 kB
OfficeAutomation.pdb	8. 3. 2024 16:50	Súbor PDB	24 kB
System.Diagnostics.DiagnosticSource.dll	5. 11. 2016 5:55	Rozšírenie aplikácie	35 kB
System.Diagnostics.DiagnosticSource.xml	5. 11. 2016 5:55	Microsoft Edge HT...	29 kB

OBRÁZOK 2 – SPUSTENIE APLIKÁCIE

Po spustení sa zobrazí úvodná obrazovka programu, ktorá pozostáva z troch častí:

- [A] štandardná ponuka
- [B] panel nástrojov
- [C] hlavná časť



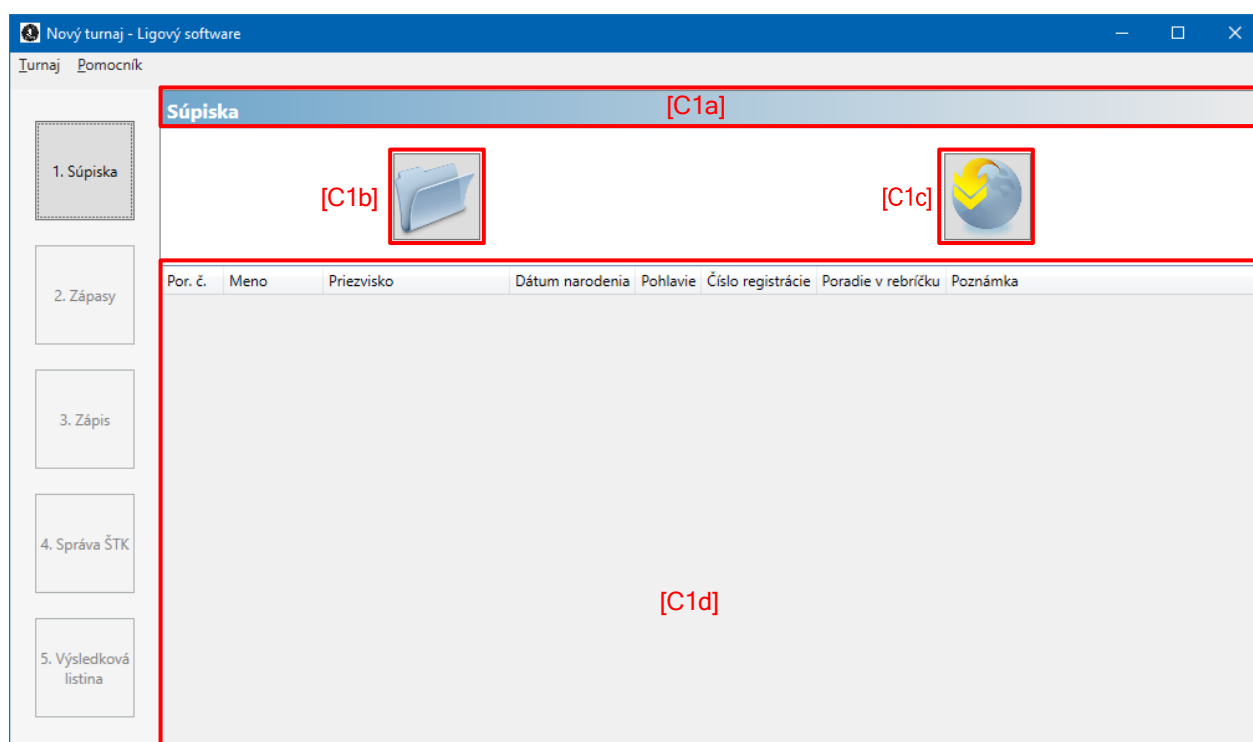
OBRÁZOK 3 - ÚVODNÁ OBRAZOVKA PROGRAMU

4.2 Načítanie súpisky

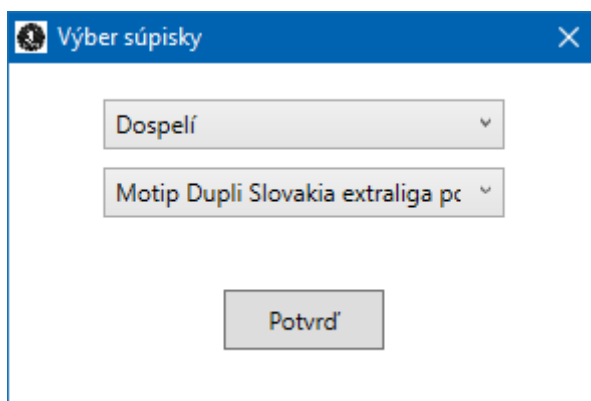
Po spustení programu je automaticky vytvorený nový turnaj, čo je možné vidieť aj v názve hlavného okna programu. Nový turnaj je možné vytvoriť aj zvolením položky **Turnaj => Nový turnaj** v štandardnej ponuke programu.

Ako prvý krok pri vytvorení turnaja je potrebné načítať súbor so súpisou družstiev. Kliknutím na tlačidlo **1. Súpiska** v paneli nástrojov sa v hlavnej časti obrazovky zobrazia tieto komponenty:

- [C1a] **oblasť názvu hlavnej časti**
 - po načítaní súpisky obsahuje názov súťaže, pre ktorú je súpiska určená ako aj dátum poslednej zmeny súboru súpisky. Vid' Obrázok 8.
- [C1b] tlačidlo **Načítaj súbor so súpisou**
 - kliknutím sa zobrazí okno pre výber súboru so súpisou zo súborového systému počítača.
- [C1c] tlačidlo **Stiahni súpisu z internetu**
 - kliknutím sa zobrazí dialógové okno pre výber typu súpisky (Dospelí, Mládež) a súťaže (napr. Extraliga, 2. liga, 3. liga, atď.). Vid' Obrázok 7. Kliknutím na tlačidlo **Potvrd'** bude súpiska zvolenej súťaže stiahnutá z internetu.
- [C1d] **prehľadová tabuľka súpisky družstiev**
 - táto tabuľka je automaticky naplnená údajmi o hráčoch a družstvách po načítaní súpisky družstiev. Vid' Obrázok 8.



OBRÁZOK 4 - OBRAZOVKA "1. SÚPISKA"



OBRÁZOK 5 - DIALÓGOVÉ OKNO PRE VÝBER TYPU SÚPISKY

Por. č.	Meno	Priezvisko	Dátum narodenia	Pohlavie	Číslo registrácie	Poradie v rebríčku	Poznámka
7	Jakub	Talčík	30.11.1996	M	3186		
8	Juraj	Juríček	22.12.1995	M	3184		
9	Peter	Švacho	29.03.1980	M	277		náhradník
10	Juraj	Kohút	30.03.1984	M	278		náhradník
11	Michal	Dobiáš	04.10.1983	M	292		náhradník
12	Matej	Martiš	01.04.1986	M	844		náhradník
13	Petr	Ludík	02.02.1961	M	229		náhradník
14	Peter	Talčík	04.09.1970	M	4232		náhradník
15	Matej	Gažo	01.08.1993	M	2428		náhradník
1	Natália	Lišková	12.08.1995	F	2560	12	
2	Ema	Pelachová	26.10.1999	F	4699	17	hostovanie
3	Katarína	Babálová	20.03.1988	F	841	24	náhradníčka
4	Petronela	Vranová	01.08.1998	F	4477	26	náhradníčka
5	Tatiana	Gašparová	19.04.2000	F	3700	30	náhradníčka
6	Patricia	Jamborová	26.07.1996	F	3656		náhradníčka
7	Jana	Markechová	15.03.1986	F	1223		náhradníčka
8	Dominika	Kožárová	12.07.1996	F	3283		náhradníčka
9	Aneta	Ambrosová	12.12.1999	F	3703		náhradníčka

OBRÁZOK 6 - AKTUALIZOVANÁ PREHĽADOVÁ TABUĽKA

Po načítaní súpisky či už z internetu, alebo zo súborového systému je automaticky aktualizovaná oblasť názvu hlavnej časti ako aj prehľadová tabuľka súpisky družstiev. Vid' Obrázok 8 kde:

- hráči sú zoskupení podľa družstva, za ktoré hrajú. Kliknutím na názov družstva sa príslušná skupina hráčov rozbalí a opätovným kliknutím sa táto skupina zbalí,
- za názvom družstva sa v hranatých zátvorkách nachádza meno vedúceho družstva,
- v tabuľke je možné zotriediť hráčov podľa jednotlivých atribútov kliknutím na príslušný stĺpec.

4.3 Základné atribúty turnaja

Ďalším krokom pri vytváraní turnaja je definovanie základných atribútov turnaja. Kliknutím na tlačidlo **2**. **Zápasy** v paneli nástrojov sa v hlavnej časti obrazovky zobrazia tieto komponenty:

- [C2a] **Typ súťaže**
 - obsahuje informáciu o type súťaže (súťaž mládeže alebo dospelých).
- [C2b] **Vrchný rozhodca**
 - textové pole, do ktorého je potrebné zadať meno vrchného rozhodcu.
- [C2c] **Dátum**
 - textové pole, do ktorého je potrebné zadať dátum konania turnaja.
- [C2d] **Miesto**
 - textové pole, do ktorého je potrebné zadať miesto konania turnaja.
- [C2e] tlačidlo „+“
 - pomocou tohto tlačidla je možné pridať nové stretnutie družstiev. Vid' kapitolu 4.4 Stretnutie družstiev.
- [C2f] **prehľadová tabuľka strenutí družstiev**
 - tabuľka obsahuje základné informácie o jednotlivých stretnutiach družstiev, akými sú: tím A, tím B, stav stretnutia, stav setov a skóre. Víťaz stretnutia je zvýraznený tučným písmom. Vybrané stretnutie družstiev je možné odstrániť kliknutím na tlačidlo v stĺpci **Zmaž**.
- [C2g] **Organizátor**
 - textové pole, do ktorého je potrebné zadať názov organizátora turnaja, pre účely výsledkovej listiny, ale len v prípade súťaže dospelých.
- [C2h] **Ligové kolo**
 - textové pole, do ktorého je potrebné zadať číslo poradia ligového kola, pre účely výsledkovej listiny, ale len v prípade súťaže dospelých.

Nový turnaj - Ligový software

Turnaj Pomocník

Zápasy - II. liga Západ 08-12/2016 [16.11.2016]

Typ súťaže Dospelí [C2a] Dátum 18.11.2016 [C2c]

Vrchný rozhodca Peter Beňo [C2b] [C2e] Miesto Košice [C2d]

Organizátor BC Košice [C2g] Ligové kolo 3 [C2h]

Tím A	Tím B	Stav stretnutia	Sety	Skóre	Zmaž
1 Fénix Bratislava	BK MI Trenčín	0:1	1:2	43:52	
2 Spoje Bratislava B	CEVA Trenčín B	1:2	2:4	68:95	

[C2f]

1. Súpiska

2. Zápasy

3. Zápis

4. Správa ŠTK

5. Výsledková listina

OBRÁZOK 7 - ZÁKLADNÉ ATRIBÚTY TURNAJA

4.4 Stretnutie družstiev

Turnaj pozostáva z jednotlivých stretnutí družstiev, pričom každé stretnutie družstiev sa môže odohrať maximálne raz v rámci jedného turnaja.

Pre pridanie nového stretnutia družstiev je potrebné kliknúť na tlačidlo „+“ [C2e]. Následne sa zobrazí okno nového stretnutia. Toto okno má v prípade súťaže družstiev dospelých mierne odlišnú podobu v porovnaní s oknom pre súťaž družstiev mládeže. Avšak funkcionality okna je totožná bez ohľadu na typ súťaže. Viď Obrázok 10 - Okno nového stretnutia(súťaž družstiev dospelých) alebo Obrázok 11 (súťaž družstiev mládeže)Obrázok 10, kde je možné vidieť 2 záložky:

- [D1] záložka **Rozpis zápasov**
 - na tejto záložke sa nachádzajú ovládacie prvky potrebné pre definovanie rozpisu zápasov (súpisiek hráčov) pre konkrétne stretnutie družstiev.
- [D2] záložka **Výsledky**
 - na tejto záložke sa evidujú výsledky jednotlivých zápasov stretnutia družstiev.

OBRÁZOK 8 - OKNO NOVÉHO STRETNUTIA DRUŽSTIEV DOSPELÝCH

OBRÁZOK 9 – OKNO NOVÉHO STRETNUTIA DRUŽSTIEV MLÁDEŽE

4.4.1 Rozpis zápasov

Prvým krokom pri definovaní nového stretnutia družstiev je voľba súperiacich družstiev. To je možné docieľiť pomocou výberových prvkov [D1a] a [D1b], v ktorých sa nachádzajú všetky družstvá zo súpisky.

Následne je možné definovať súpisku družstva A [D1c] a súpisku družstva B [D1d] pre jednotlivé disciplíny. Kompletne vyplnený rozpis zápasov je uvedený na Obrázok 12.

Nové stretnutie

Rozpis zápasov | Výsledky

Tím A | **Tím B**

BK MĽ Trenčín | BC Prešov

1. DM: Martin Bočák | Vladimír Závada

2. DM: Matěj Milý | Marián Dirga

3. DM: Juraj Pagáč | Tomáš Banyász

DŽ: Veronika Jariabková | Zuzana Orlovská

1. ŠM: Martin Bočák | Matěj Milý | Vladimír Závada | Marián Dirga

2. ŠM: Matej Lašo | Martin Vavro | Tomáš Banyász | Martin Kall

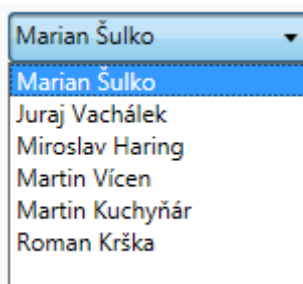
ŠŽ: Veronika Jariabková | Alexandra Škultétyo | Daniela Tomková | Ivana Kubíková

MIX: Robert Cyprian | Natália Lišková | Daniel Dúbravský | Martina Gogolová

Uložiť | Zatvoriť

OBRÁZOK 10 - VYPLNENÝ ROZPIS ZÁPASOV

Detail ovládacieho prvku pre výber hráča je zobrazený na Obrázok 13 - Detail ovládacieho prvku pre výber hráča. Každý ovládací prvok pre výber hráča obsahuje zotriedený zoznam hráčov príslušného pohlavia podľa poradia na súpiske. Vždy poslednou položkou v tomto zozname je prázdna položka pre možnosti kontumácie, neúplných súpisiek a pod.

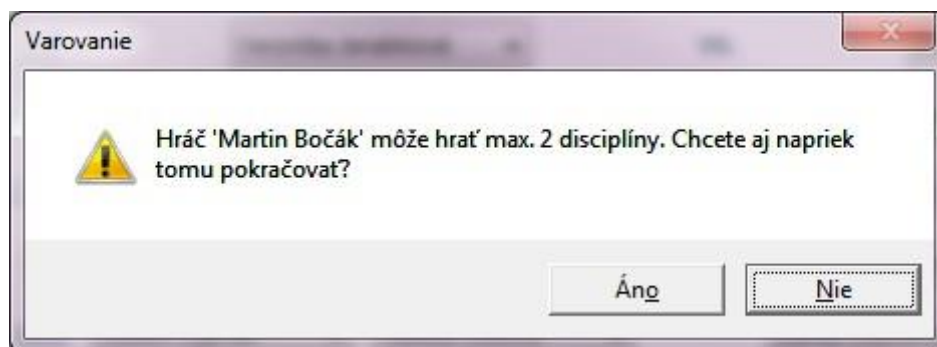


OBRÁZOK 11 - DETAIL OVLÁDACIEHO PRVKU PRE VÝBER HRÁČA

Zmeny v rozpise zápasov je možné potvrdiť a uložiť kliknutím na tlačidlo **Uložiť** [D1e]. Týmto kliknutím sa zároveň automaticky zobrazí záložka **Výsledky**. Kliknutím na tlačidlo **Zatvoriť** [D1f] sa okno stretnutia zatvorí. V prípade, že používateľ vykonal zmeny, ktoré ešte neboli uložené, tak pri zatváraní okna sa zobrazí varovné hlásenie s touto informáciou.

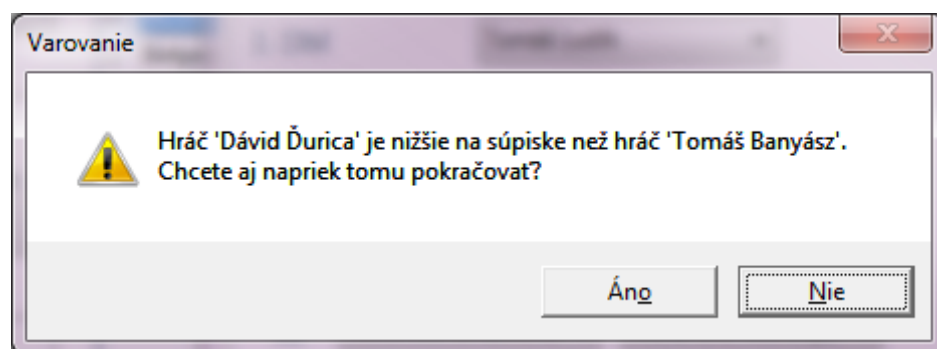
Program automaticky overuje správnosť súpisiek družstva a v prípade porušenia niektorého z pravidiel SZBe zobrazí varovné hlásenie. Používateľ má v prípade potreby možnosti toto hlásenie ignorovať. Ide o kontrolu nasledujúcich pravidiel:

- každý hráč môže hrať maximálne dve disciplíny,



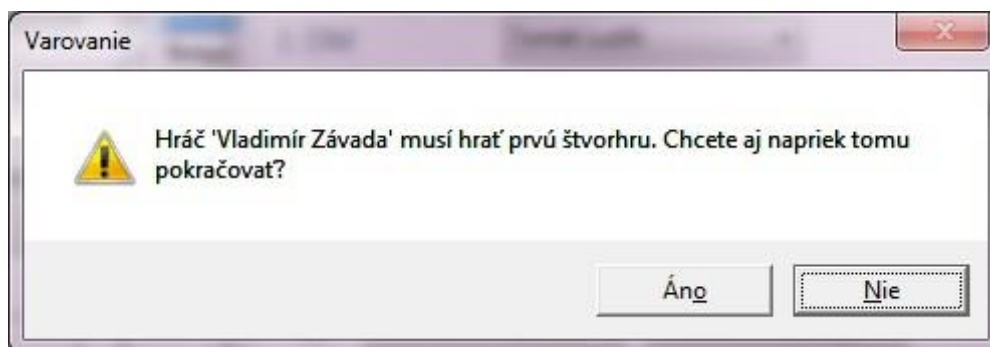
OBRÁZOK 12 - VAROVNÉ HLÁSENIE Č.1

- poradie hráčov v dvojhrách musí zodpovedať poradiu na súpiske,



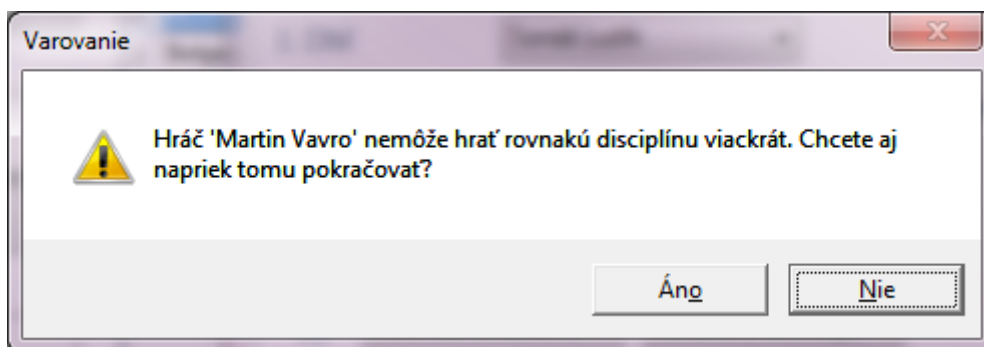
OBRÁZOK 13 - VAROVNÉ HLÁSENIE Č.2

- v prípade, že sa hrá viac než jedna párová disciplína rovnakého typu (ako je tomu v prípade súťaže dospelých - 2 mužské štvorhry), tak musí platiť, že spomedzi všetkých hráčov hrajúcich štvorhru, musí hráč, ktorý najvyššie na súpiske hrať prvú štvorhru. Toto pravidlo sa vyhodnocuje až v momente dosadenia posledného (štvrtého) hráča do jednej zo štvorhier v rámci jedného družstva.



OBRÁZOK 14 - VAROVNÉ HLÁSENIE Č.3

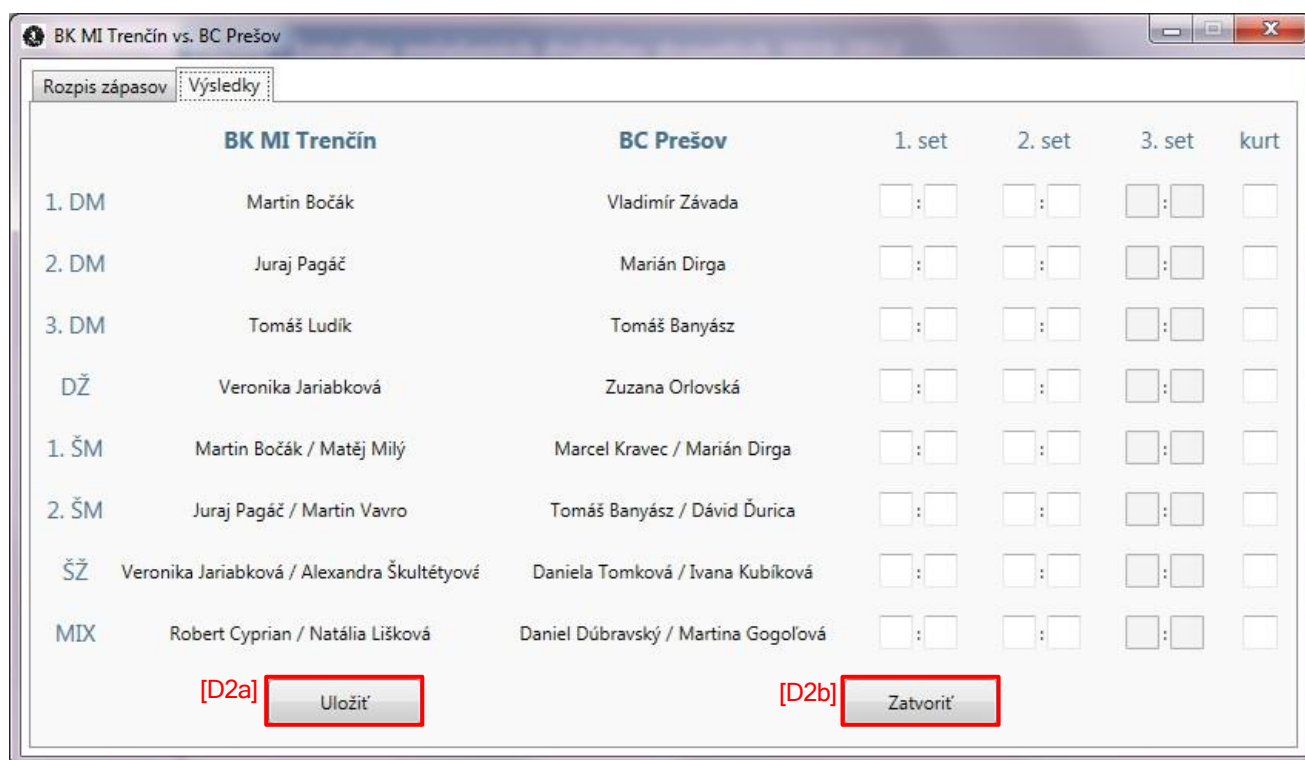
- žiadny hráč nemôže hrať rovnakú disciplínu viackrát.



OBRÁZOK 15 - VAROVNÉ HLÁSENIE Č.4

4.4.2 Výsledky

Záložka **Výsledky** slúži na evidenciu výsledkov jednotlivých zápasov. Program automaticky dopĺňa konečný stav setov, a to len v prípade, že stav setu hráča(ov) druhého družstva (iné družstvo, než ktorého výsledok práve editujeme) ešte nie je definovaný.

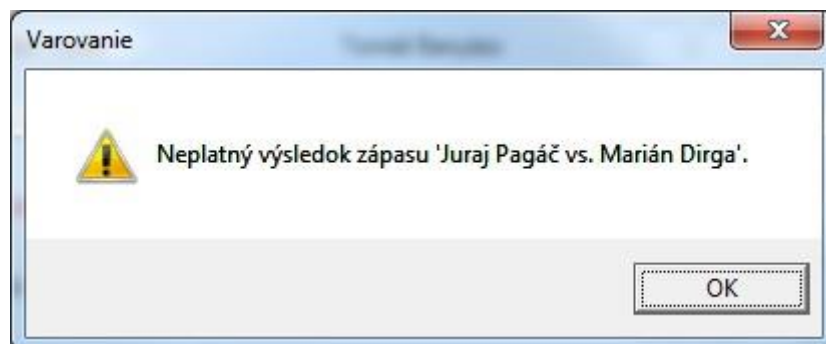


OBRÁZOK 16 – OKNO STRETNUTIA – VÝSLEDKY

Textové polia pre výsledok tretieho setu sú implicitne zakázané a povolia sa len v prípade, že v prvom sete zvíťazil(i) hráč(i) iného družstva než v druhom sete. Potvrdenie jednotlivých výsledkov je automatické po prepnutí sa z textového poľa výsledku (kliknutím na iné textové pole/ iný ovládací prvok okna).

Textové polia pre čísla kurtov sú povolené len pokiaľ zápas nie je ukončený (pokiaľ nie je zadaný platný výsledok zápasu). Čísla kurtov slúžia len pre informáciu a nie sú povinným atribútom zápasu.

Zmeny vo výsledkoch je možné potvrdiť a uložiť kliknutím na tlačidlo **Uložiť** [D2a]. Pri ukladaní výsledkov program kontroluje ich korektnosť a v prípade neplatného výsledku je používateľ upozornený varovným hlásením, ktoré je zobrazené na Obrázok 19.



OBRÁZOK 17 - VAROVNÉ HLÁSENIE O NEPLATNOM VÝSLEDKU ZÁPASU

Kliknutím na tlačidlo **Zatvoriť** [D2b] sa okno stretnutia zatvorí. V prípade, že používateľ vykonal zmeny, ktoré ešte neboli uložené, tak pri zatváraní okna sa zobrazí varovné hlásenie s touto informáciou.

Program automaticky zvýrazňuje víaza zápasu (tučné písmo), rovnako ako aj hráčov, ktorých umiestnenie na rozpis zápasov nie je v súlade s pravidlami SZBe, t.j. v prípade keď používateľ ignoroval varovné hlásenie pri definovaní rozpisu zápasov (červené písmo).

BK MI Trenčín		BC Prešov	1. set	2. set	3. set	kurt
1. DM	Martin Bočák	Vladimír Závada	<input type="text"/> : <input type="text"/>	<input type="text"/> : <input type="text"/>	<input type="text"/> : <input type="text"/>	1
2. DM	Juraj Pagáč	Marián Dirga	5 : 21	16 : 21	<input type="text"/> : <input type="text"/>	<input type="text"/>
3. DM	Tomáš Ludík	Tomáš Banyász	21 : 18	17 : 21	21 : 10	2
DŽ	Veronika Jariabková	Zuzana Orlovská	<input type="text"/> : <input type="text"/>	<input type="text"/> : <input type="text"/>	<input type="text"/> : <input type="text"/>	<input type="text"/>
1. ŠM	Martin Bočák / Matěj Milý	Marcel Kravec / Marián Dirga	<input type="text"/> : <input type="text"/>	<input type="text"/> : <input type="text"/>	<input type="text"/> : <input type="text"/>	<input type="text"/>
2. ŠM	Tomáš Ludík / Martin Vavro	Tomáš Banyász	<input type="text"/> : <input type="text"/>	<input type="text"/> : <input type="text"/>	<input type="text"/> : <input type="text"/>	<input type="text"/>
ŠŽ	Veronika Jariabková / Alexandra Škultétyové	Daniela Tomková / Ivana Kubíková	<input type="text"/> : <input type="text"/>	<input type="text"/> : <input type="text"/>	<input type="text"/> : <input type="text"/>	<input type="text"/>
MIX	Martin Bočák / Natália Lišková	Daniel Dúbravský / Martina Gogoľová	<input type="text"/> : <input type="text"/>	<input type="text"/> : <input type="text"/>	<input type="text"/> : <input type="text"/>	<input type="text"/>

OBRÁZOK 18 – OKNO STRETNUTIA – ZVÝRAZŇOVANIE

Vid' Obrázok 20 - Okno stretnutia - zvýrazňovanie, kde sú zvýraznení hráči Marián Dirga ako víaz druhej dvojhy mužov (2. DM) a hráč Tomáš Ludík ako víaz tretej dvojhy mužov (3. DM). Na tomto obrázku sú takisto zvýraznení hráči družstva BK MI Trenčín v disciplínach 1.DM, 1.ŠM a MIX, kde došlo k porušeniu jedného z pravidiel, konkrétne hráč Martin Bočák hrá viac ako dva zápasy v tomto stretnutí.

Program umožňuje evidovať výsledky aj pre nie úplne definované zápasy (v prípade potreby kontumácie, neúplných súpisiek družstiev a pod.), avšak nie pre neplatné zápasy.

Neplatným zápasom:

- a) je v prípade **dvojhier** zápas, v ktorom ani družstvo A ani družstvo B nemá definovaného svojho hráča.
- b) je v prípade **štvorhier** zápas, v ktorom ani družstvo A ani družstvo B nemá definovaný svoj pár hráčov.

Vid' Obrázok 20 - druhú 2. ŠM, kde hráč družstva BC Prešov Tomáš Banyász nemá partnera, no keďže družstvo BK MI Trenčín má definovaný pár hráčov - Tomáš Ludík / Martin Vavro, tak tento zápas nie je neplatný, a teda je možné evidovať výsledok tohto zápasu.

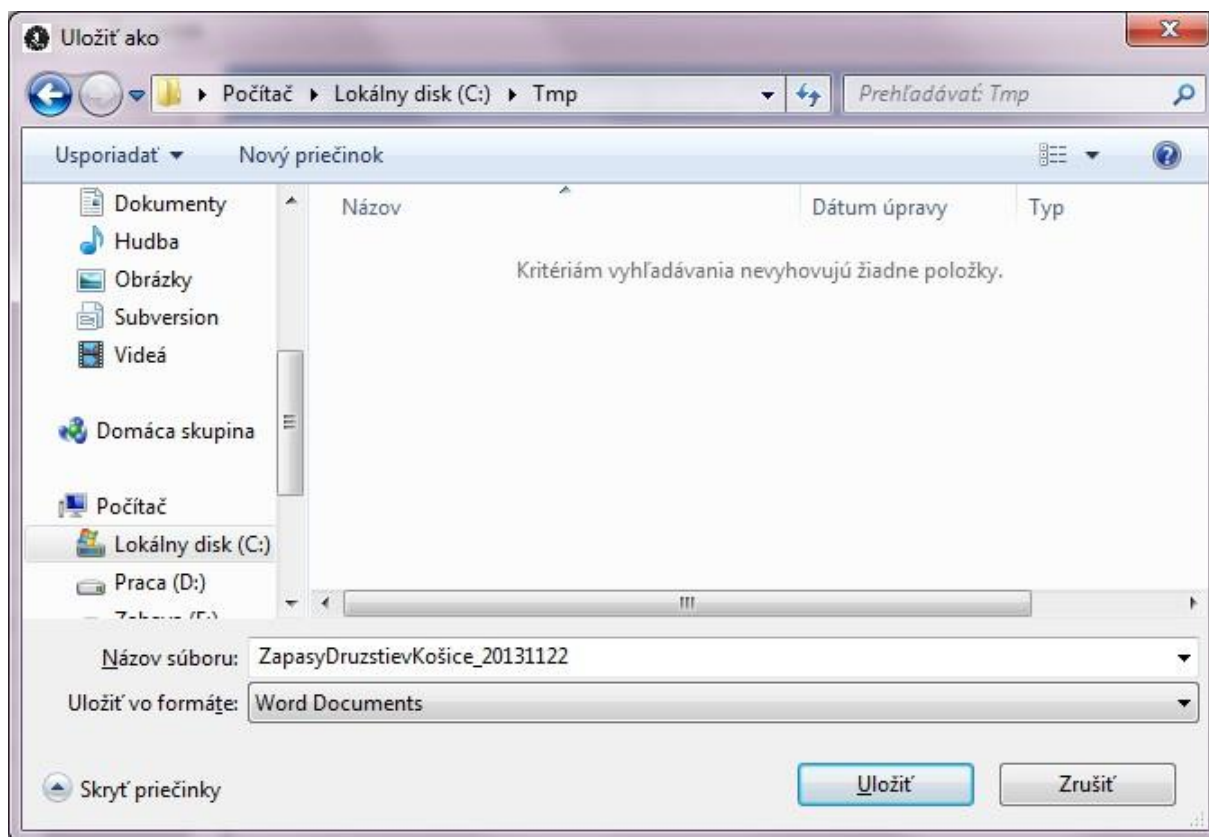
4.5 Generovanie zápisov

Nutnou podmienkou pre správne fungovanie generovania zápisov je lokálne nainštalovaná aplikácia Microsoft Office Word.

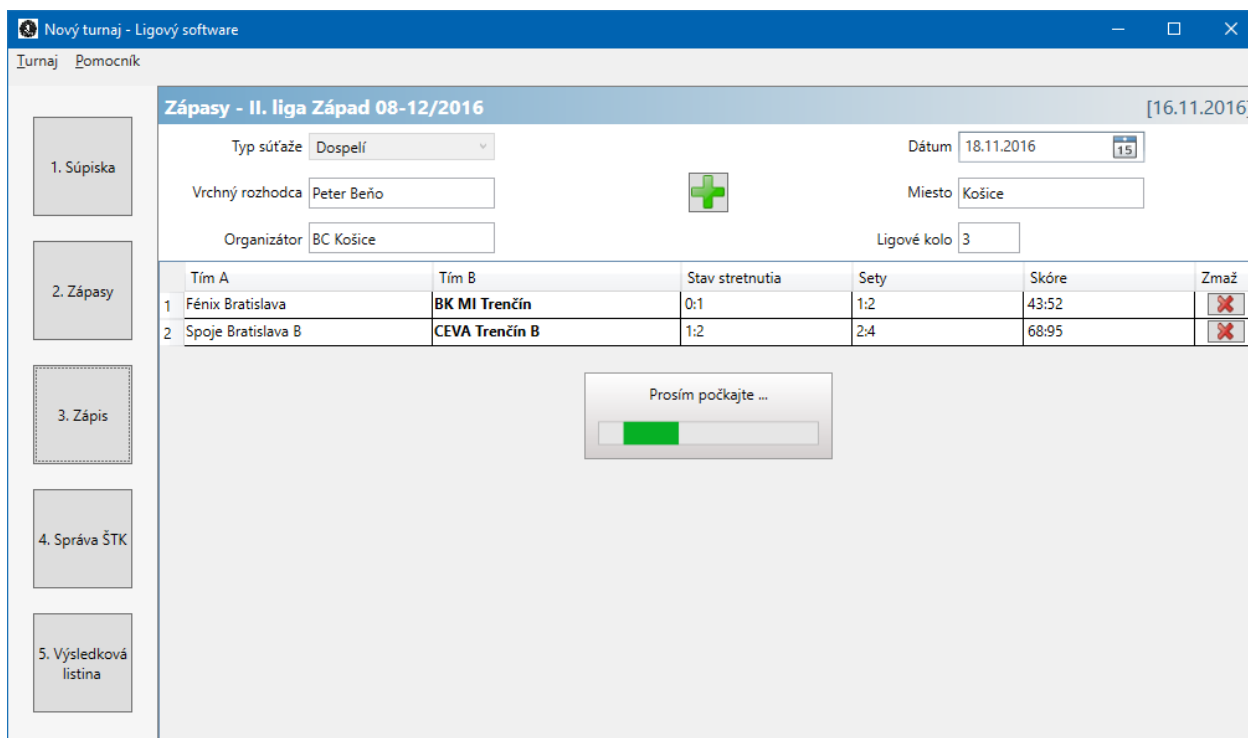
Ak je zadefinované aspoň jedno stretnutie družstiev, tak sú povolené tlačidlá **3. Zápis** a **4. Správa ŠTK** v paneli nástrojov. Rovnako tak je aj povolené tlačidlo **5. Výsledková listina**, ale len v prípade súťaže dospelých.

Kliknutím na tlačidlo **3. Zápis** je možné generovať zápis o stretnutí družstiev pre tlač, kliknutím na tlačidlo **4. Správa ŠTK** je možné generovať zápis o stretnutí pre ŠTK a kliknutím na tlačidlo **5. Výsledková listina** je možné generovať výsledkovú listinu pre účely Rebríčkového softvéru. V prípade, že sa v niektorom zo stretnutí neodohrali všetky zápasy hráčov, je používateľ na túto skutočnosť upozornený. Pred samotným generovaním sa zobrazí okno pre výber umiestnenia a mena výstupného súboru. Predvolené meno súboru je kombináciou predpony **ZapasyDruzstiev** (v prípade zápisu o stretnutí pre tlač), **SpravaŠTK** (v prípade zápisu o stretnutí pre ŠTK) alebo **VL** (v prípade výsledkovej listiny), miesta konania turnaja a dátumu konania turnaja (ak tieto atribúty sú zadefinované). Vid' Obrázok 21.

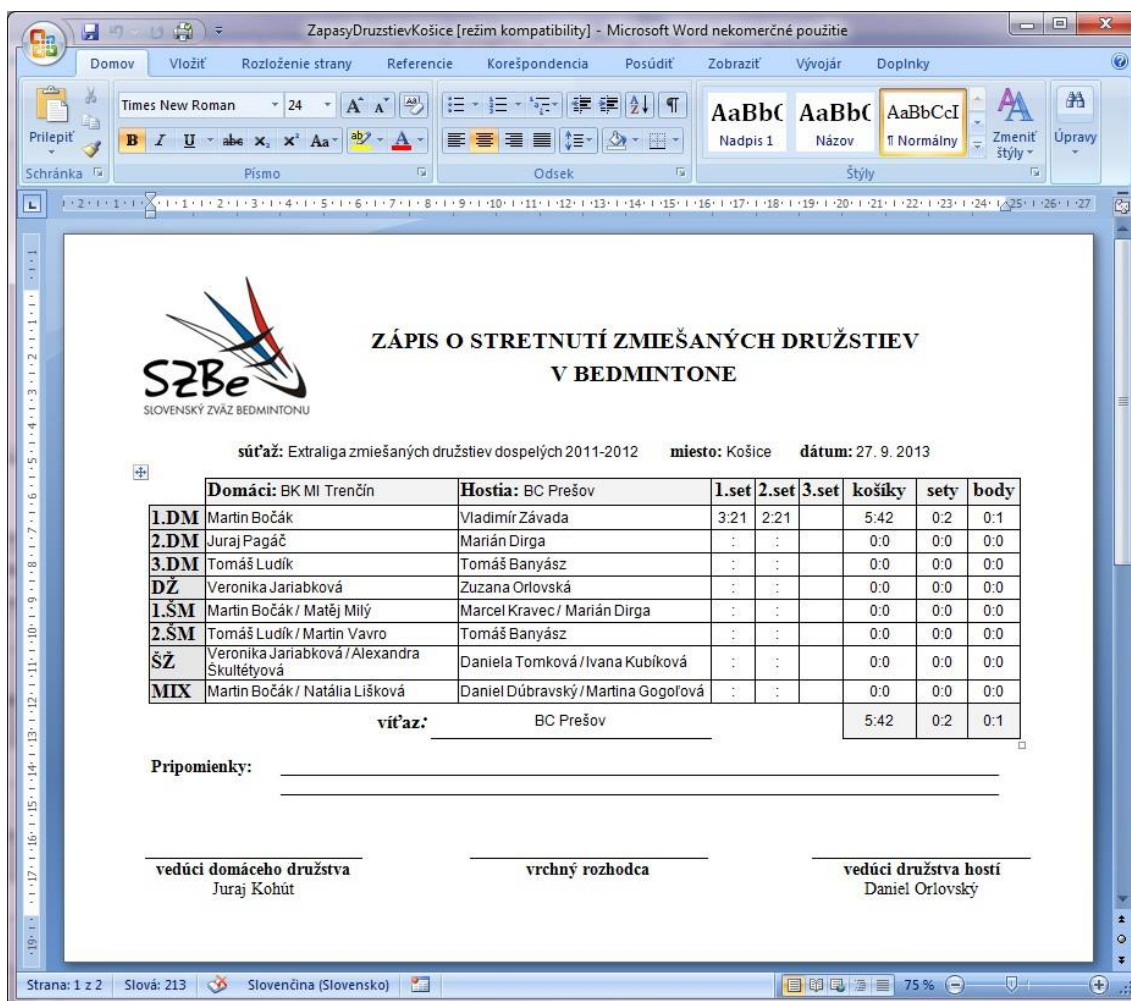
Používateľ je o priebehu generovania informovaný prostredníctvom zobrazeného indikátora priebehu (Obrázok 22). Po skončení generovania je automaticky spustená aplikácia Microsoft Office Word aj s práve vygenerovaným zápisom o stretnutí pre tlač (Obrázok 23) resp. zápisom o stretnutí pre ŠTK (Obrázok 24). V prípade výsledkovej listiny je automaticky spustená aplikácia Microsoft Office Excel.



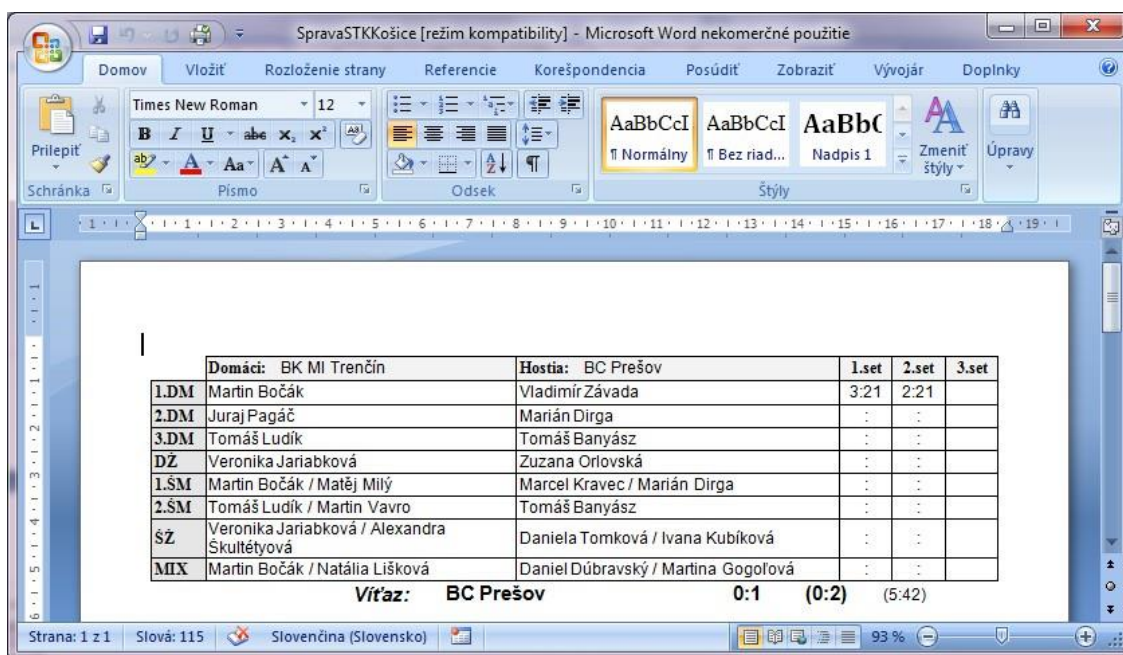
OBRÁZOK 19 - OKNO PRE VÝBER UMIESTNENIA A MENA VÝSTUPNÉHO SÚBORU



OBRÁZOK 20 - INDIKÁTOR PRIEBEHU GENEROVANIA ZÁPISU



OBRÁZOK 21 - VYGENEROVANÝ ZÁPIS O STRETNUTÍ PRE TLAČ

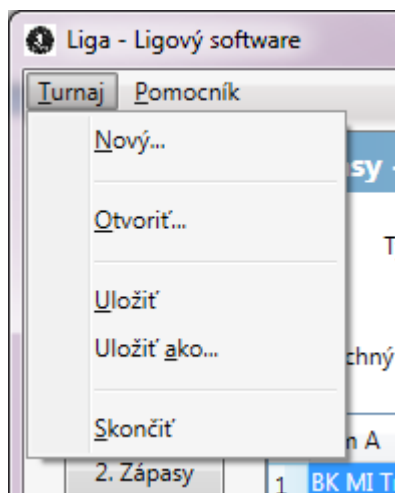


OBRÁZOK 22 - VYGENEROVANÝ ZÁPIS O STRETNUTÍ PRE ŠTK

4.6 Správa turnajových súborov

Program umožňuje uloženie vytvoreného turnaja do tzv. turnajového súboru (ďalej už len *.lsw súbor). Tento súbor obsahuje kompletné informácie o stave turnaja, t.j. súpisku družstiev, základné atribúty turnaja, zoznam jednotlivých stretnutí družstiev a v rámci nich rozpis zápasov, stav setov, víťazov atď.

Na prácu s *.lsw súbormi je určená hlavná ponuka programu a jej položka **Turnaj**, ktorá je zobrazená na Obrázok 25.



OBRÁZOK 23 - HLAVNÁ PONUKA PROGRAMU

Kliknutím na položku **Nový...** bude vytvorený nový turnaj.

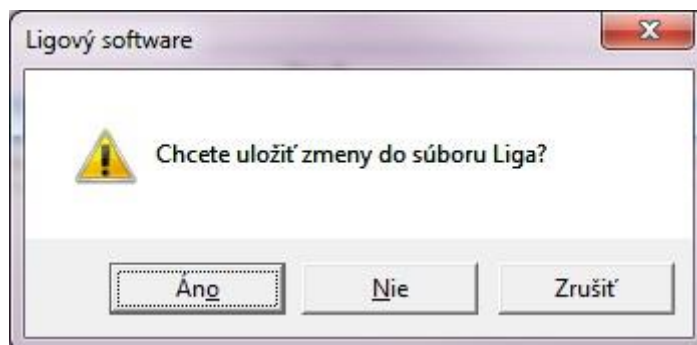
Kliknutím na položku **Otvoriť...** sa zobrazí nové okno pre výber už uloženého *.lsw súboru.

Kliknutím na položku **Uložiť** sa pretrvávajúce zmeny uložia do *.lsw súboru z ktorého bol turnaj otvorený. V prípade, že turnaj nebol otvorený z *.lsw súboru, tak sa zobrazí okno pre výber umiestnenia a mena *.lsw súboru, do ktorého chceme turnaj uložiť.

Kliknutím na položku **Uložiť ako...** sa zobrazí okno pre výber umiestnenia a mena *.lsw súboru, do ktorého chceme turnaj uložiť.

Kliknutím na položku **Skončiť** sa program ukončí.

Pred každou hore spomínanou akciou je používateľ v prípade pretrvávajúcich zmien upozornený, či si želá tieto zmeny uložiť. Vid' Obrázok 26.

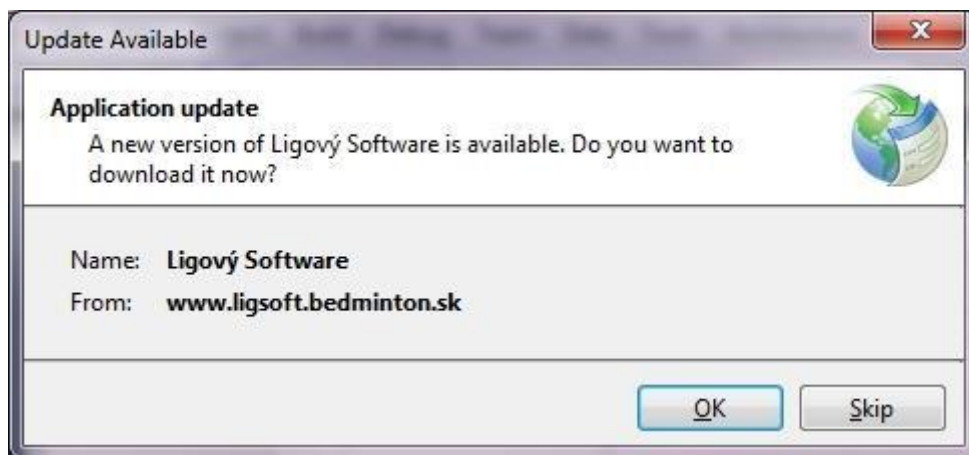


OBRÁZOK 24 - UPOZORNENIE NA PREBIEHAJÚCE ZMENY

5 AKTUALIZÁCIA PROGRAMU

Vďaka tomu, že program je distribuovaný ako „ClickOnce“ aplikácia je aktualizácia programu vykonávaná automaticky a kontrola na dostupnosť novej verzie prebieha vždy pred spustením programu. Podmienkou automatickej aktualizácie je pripojenie k internetu.

V prípade, že je dostupná novšia verzia, tak používateľovi sa zobrazí okno s touto informáciou. Vid' Obrázok 27.



OBRÁZOK 25 - OKNO S INF. O NOVEJ VERZII

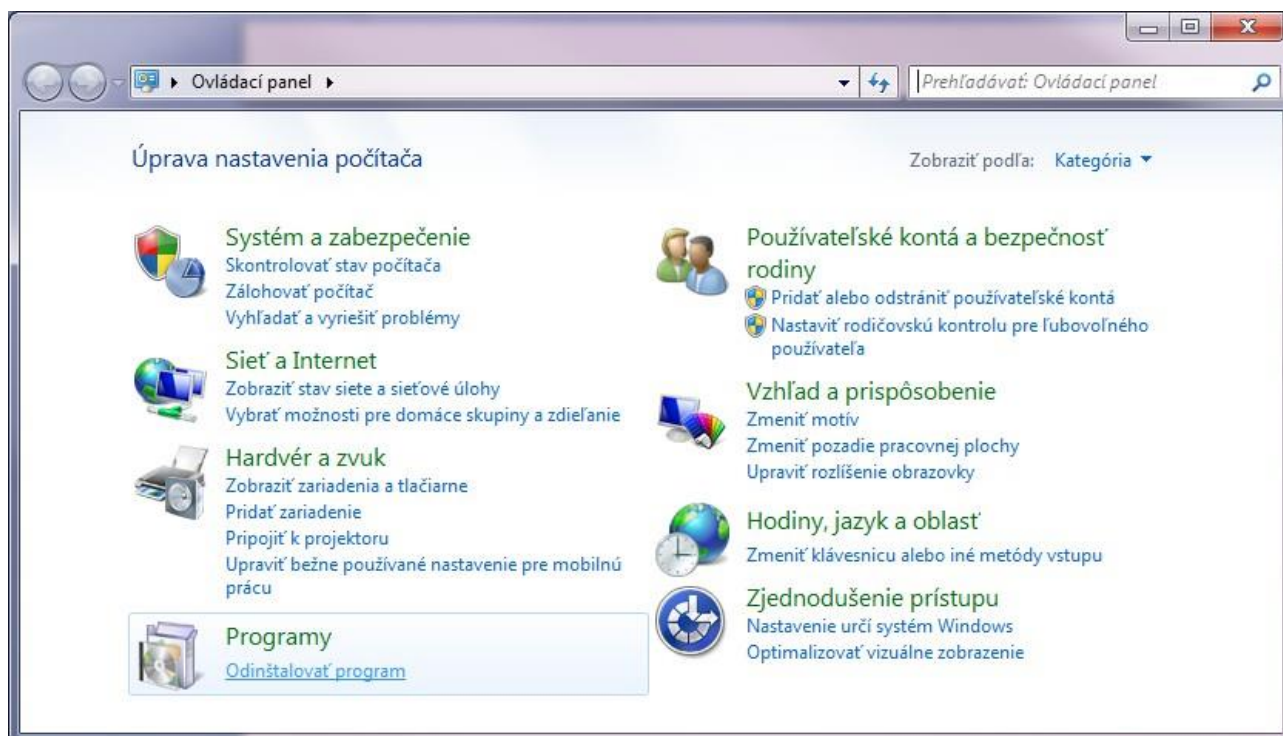
Kliknutím na tlačidlo **OK** sa spustí proces aktualizácie (Obrázok 28) a po jeho skončení sa spustí najnovšia verzia programu.



OBRÁZOK 26 - OKNO S INF. O PRIEBEHU AKTUALIZÁCIE

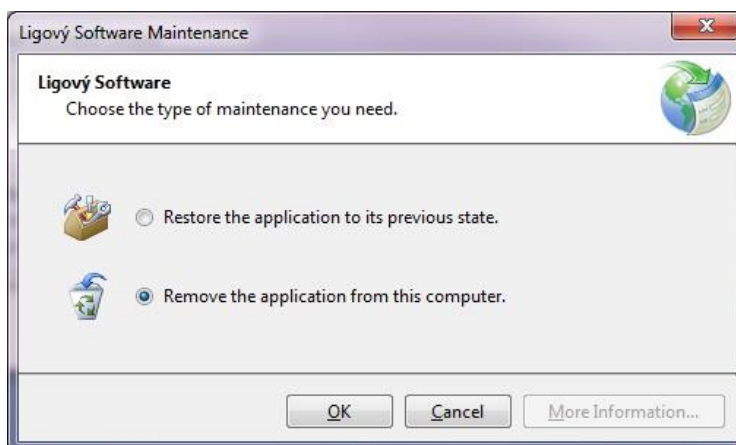
6 ODINŠTALOVANIE PROGRAMU

Program je možné odinštalovať štandardným spôsobom prostredníctvom **Ovládacích panelov** systému Windows a voľbou položky **Odinštalovať program**. Vid' Obrázok 29.



OBRÁZOK 27 - OVLÁDACIE PANELY

Kliknutím na položku **Odinštalovať program** sa zobrazí zoznam nainštalovaných programov, v ktorom by sa mala nachádzať aj položka **Ligový Software**. Po dvojkliku na ňu sa zobrazí okno (Obrázok 30), v ktorom je potrebné zvoliť prepínač **Remove the application from this computer** a kliknúť na tlačidlo **OK**.



OBRÁZOK 28 - ODINŠTALOVANIE PROGRAMU

7 PRÍPRAVA SÚPISKY DRUŽSTIEV

Pre vytvorenie a zverejnenie súboru so súpisťou družstiev, ktorý je kompatibilný s programom je potrebné postupovať podľa nasledujúcich krokov.

7.1 Vytvorenie súboru

- Stiahnite si šablónu súpisčky zo stránky:
www.bedminton.sk/portal/documents/supisky/lis_supiska_sablona.xls

- Otvorte stiahnutú šablónu v aplikácii **Microsoft Excel** a doplňte jednotlivé atribúty súpisky:
 - **Názov súťaže**
 - **Typ súťaže** - „dospelí“, „mládež“
 - **Súpiska zmenená** - dátum poslednej zmeny súpisky
 - **Tímy, hráčov, vedúceho družstva** - hodnoty zadajte do príslušných polí
- Takto upravenú šablónu uložte použitím možnosti **Súbor -> Uložiť** (nepoužívajte možnosť Súbor -> Uložiť ako, aby nedošlo k zmene formátu súboru, prípadne jeho prípony)
- Ďalším krokom je zmena mena súboru z **ls_supiska_sablona.xls** na vami požadovaný názov, ktorý však musí byť **odlišný od doposiaľ zverejnených súpisiek**. Samotné premenovanie vykonajte pomocou kontextového menu Windows-u (kliknutím pravého tlačidla myši na súbor) a zvolením možnosti **Premenovať** pričom sa uistíte, že **prípona súboru .xls ostane nezmenená**.
- **Uistite sa**, že **štruktúra súboru** súpisky **ostala kompatibilná** s programom a to tak, že súpisku načítate v programe pomocou voľby **"Načítaj súbor so súpiskou"**. Ak program úspešne načítal súpisku pokračujte v ďalších krokoch, inak kontaktujte správcu programu.

7.2 Zverejnenie súboru

- Súbor nahrajte na stránku www.bedminton.sk prostredníctvom **B-Admin** módu pod záložku **Súpisky družstiev**.
- **Skopírujte URL** novo pridanej súpisky zo stránky www.bedminton.sk, kliknutím na pravé tlačidlo myši nad odkazom na práve pridaný súbor na stránke www.bedminton.sk.
- **Stiahnite** si súbor so zoznamom súpisiek (ďalej už len zoznam), ktorý sa nachádza na adrese **www.bedminton.sk/portal/documents/supisky/ls_zoznam_supisiek.xls**.
- Tento súbor obsahuje dva hárky. Prvý hárok - „Dospelí“ slúži pre súťaž družstiev dospelých a druhý hárok - „Mládež“ slúži pre účely súťaže družstiev mládeže. Zvoľte si správny hárok podľa typu súťaže.
- **Do nového riadku** v zozname a do jeho príslušných stĺpcov **doplňte názov súpisky** (Extraliga, 2. liga ...) a **skopírovanú URL** novo pridanej súpisky. Zoznam uložte pod rovnakým názvom pod akým ste ho stiahli (použitím možnosti **Súbor -> Uložiť**) a nahrajte ho naspäť na stránku www.bedminton.sk. Uistite sa, že URL zoznamu ostala nezmenená.
- **Uistite sa**, že **novo pridaný súbor** so súpiskou **bol úspešne zverejnený** a to tak, že súpisku načítate v programe pomocou voľby **"Stiahni súpisku z internetu"** a výberom príslušného názvu súpisky podľa typu súťaže. V prípade, že program nedokázal načítať súpisku, kontaktujte správcu programu.