

Manuale operativo del **Combat Watch**

Installare il programma premendo sul pulsante "**SetupCombatWatch.exe**": così facendo ha inizio la procedura di installazione del software. Attendere l'analisi da parte di eventuali AntiVirus, se venisse rilevato come virus, si tratta solamente di un Falso Positivo, in quanto il nostro software è privo di qualsiasi codice di tipo virale e i file vengono controllati prima di essere distribuiti.

Ad installazione terminata verrà aperto automaticamente il programma; in caso contrario, cliccare sul pulsante denominato "**Combat Watch**" con l'icona dei guantoni rossi (fig. 1).



Fig. 1: Pulsante "Combat Watch" per l'avvio dell'applicazione

Una volta installato il software, alla prima apertura verrà richiesto il Product Key che verrà fornito con il programma. Una volta attivata la copia, effettuare la registrazione della stessa mediante l'apposito Form che verrà mostrato automaticamente. (fig.2)

Una finestra di dialogo intitolata "Registrazione_Prodotto" con sfondo arancione. Al centro c'è il titolo "Questo prodotto verrà concesso in licenza a:". Sotto ci sono tre campi di input con etichette "Nome e Cognome e/o Società", "Via" e "Città". In basso a sinistra c'è un pulsante "Registra Prodotto" e a destra un pulsante "Chiudi". Sotto i pulsanti c'è un testo di copyright: "Tutti i Diritti di questo software sono RISERVATI, ne è vietata la vendita o la copia anche parziale, non autorizzata! Contattare il produttore via mail all'indirizzo my.programs.it@gmail.com". In basso al centro c'è un QR code e a destra un pulsante "Aggiornamento Software" con un'icona di un cerchio con una freccia.

Fig. 2: Schermata di registrazione prodotto

Ultimato questo passaggio, verrà mostrata la schermata Home del software. (fig.3)

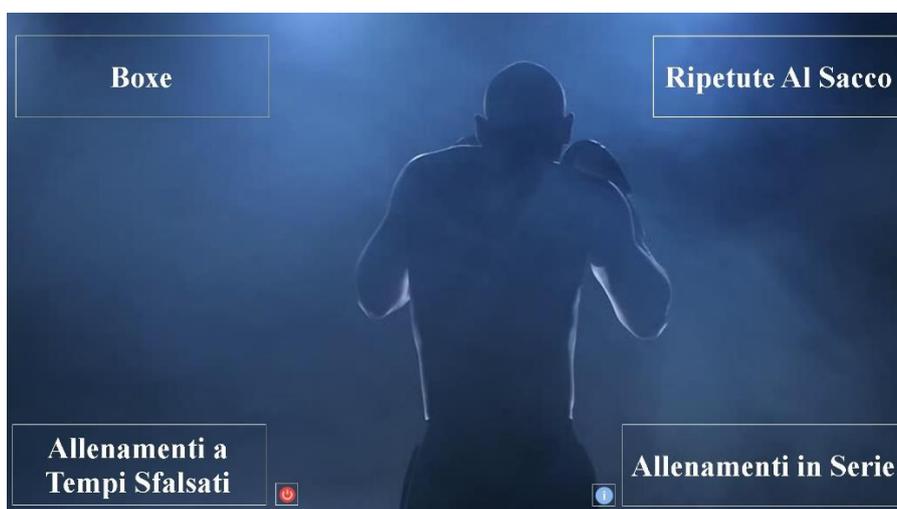


Fig.3 Schermata Home-Allenamenti

Dalla schermata principale è possibile accedere a 4 diverse tipologie di allenamento,

Al tasto di richiamo registrazione prodotto con pulsante di controllo Upgrade

Al tasto di chiusura software

1. LA SCHERMATA BOXE

La schermata Boxe (fig. 4) presenta tre pulsanti nell'angolo in basso a destra:

- uno per la programmazione
- uno per il reset
- uno per il ritorno alla Home Allenamenti

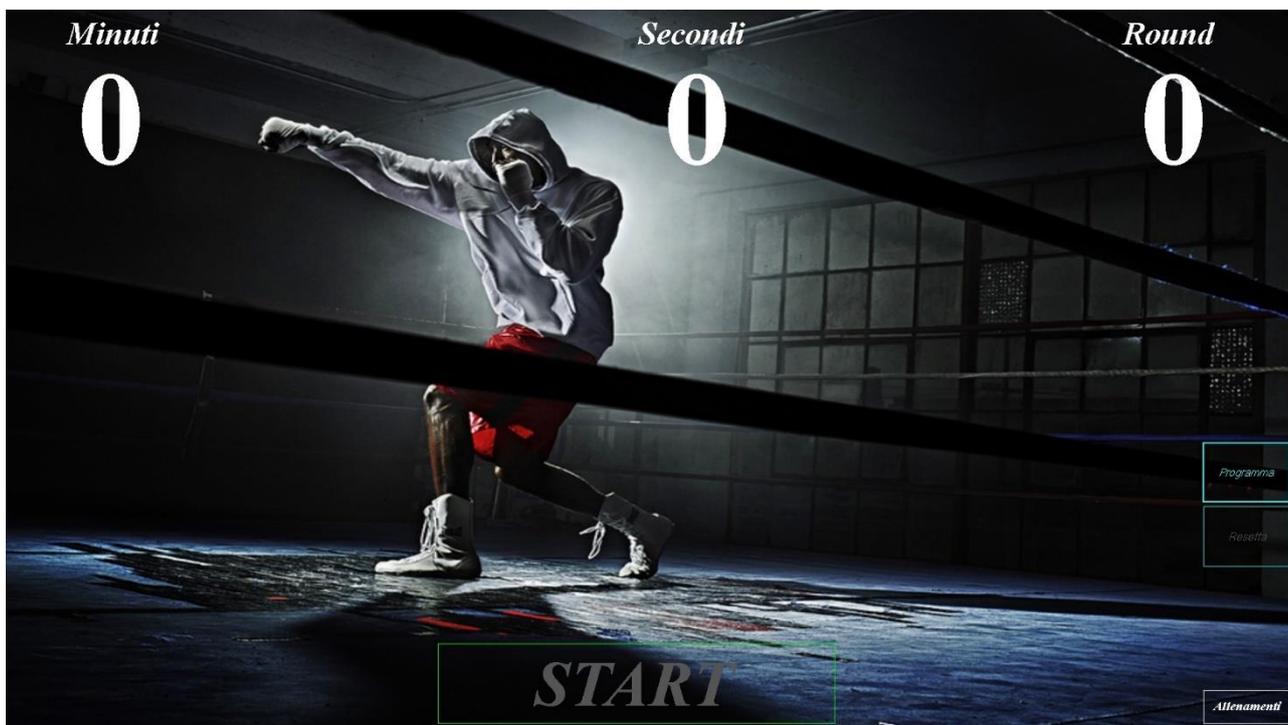


Fig. 4: Schermata Boxe

Nella parte centrale della schermata è presente il pulsante **START**, che verrà abilitato soltanto dopo aver programmato i tempi di funzionamento. Il pulsante **START** fa suonare la campana che dà inizio al combattimento secondo i parametri impostati e si trasforma nel pulsante **PAUSA** per consentire l'intervento tecnico mantenendo il tempo in stand-by. (fig.5)



Fig. 5: Pulsante **PAUSA**, comparso dopo la pressione del tasto **START**

Premendo sul pulsante **PAUSA**, il tempo riprenderà a scorrere dal punto di interruzione ed il pulsante si trasformerà nuovamente in **START**.

Alla fine di ogni Round, il sistema emetterà il suono di una campana per indicare l'inizio del tempo di riposo (della durata programmata) evidenziata da una numerazione di colore **ROSSO**.

Il ciclo Combattimento/Pausa sarà ripetuto in base al numero dei Round impostati inizialmente in fase di programmazione. Una triplice Campana ed un messaggio informeranno della fine dell'incontro.

2. LA PROGRAMMAZIONE DEL SOFTWARE

Premendo il pulsante Programma, verrà aperta la schermata per le impostazioni (fig. 6).

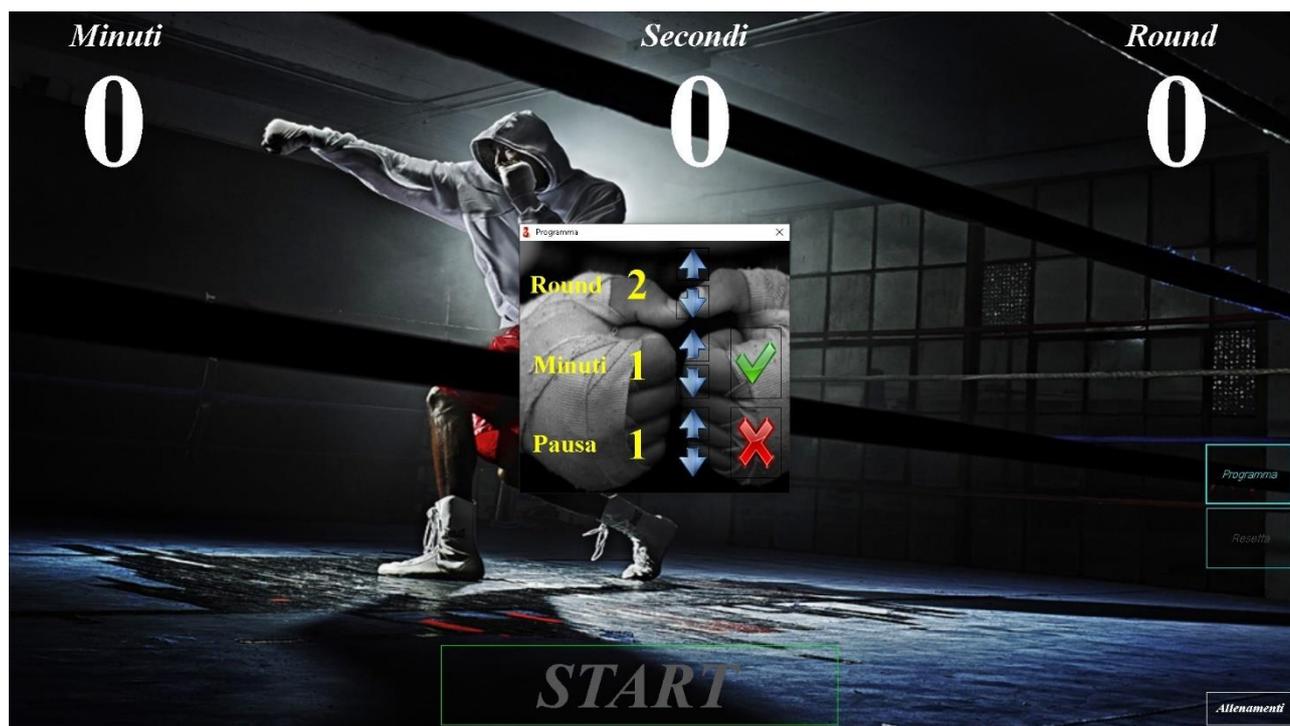


Fig. 6: Schermata per la programmazione

Qui è possibile impostare a proprio piacimento come verrà disputato il Match/Allenamento. Con le frecce laterali è possibile selezionare le varie opzioni:

ROUND = Indica quanti Round in totale saranno disputati (di default il minimo è 2)

MINUTI = Indica quanti minuti deve durare un Round (di default è 1)

PAUSA = Indica di quanti minuti deve essere la pausa tra un Round ed il successivo (di default è 1)

FLAG VERDE = Programma il software secondo le impostazioni appena date ed abilita il pulsante **START**

X ROSSA = Annulla la programmazione e chiude la schermata

Il tasto **RESETTA** = Permette di resettare i dati programmati riportandoli al valore standard

3. IL TASTO ALLENAMENTI

Nell'angolo in basso a destra di ogni schermata è presente il pulsante "**Allenamenti**" che riporta alla Home



4. RIPETUTE AL SACCO

Sempre dalla Home, è possibile accedere alla schermata delle ripetute al sacco (fig. 7) che presenta in basso al centro il pulsante **START**, nella parte centrale, sulla destra, la sezione **PROGRAMMAZIONE** che funziona come quella presente in “Boxe” ed in basso a destra, il pulsante “Allenamenti”



Fig. 7: Schermata delle ripetute al sacco

Il pulsante **START** (fig. 8) verrà abilitato soltanto dopo aver programmato i tempi di funzionamento.



Fig. 8: Icona del pulsante START

Il pulsante **START** fa suonare la campana che da inizio all'allenamento secondo i parametri impostati e si trasforma nel pulsante **PAUSA** per consentire l'intervento mantenendo il tempo in stand-by.

Premendo sul pulsante **PAUSA**, il tempo riprenderà a scorrere dal punto di interruzione ed il pulsante si trasformerà nuovamente in **START**.

Una triplice campana ed un messaggio avviseranno della fine dell'allenamento e sarà possibile riprogrammare il sistema a piacimento.

Esempio di programmazione, 2 minuti e 5 secondi di pausa: In questo caso per 2 minuti, ogni 5 secondi ci sarà una pausa (*timer di rosso*) e dopo 5 ulteriori secondi suonerà nuovamente la campana ad indicare la fine della pausa. Tutto ciò sarà ciclico fino al termine del tempo programmato.

5. ALLENAMENTI A TEMPI SFALSATI

In questa sezione, sarà possibile svolgere un tipo di allenamento più specifico, ovvero, gli **Allenamenti a Tempi Sfalsati**. In questa schermata (fig. 9) si hanno tre pulsanti Start, uno Stop unico e un pulsante “Allenamenti” per tornare alla Home

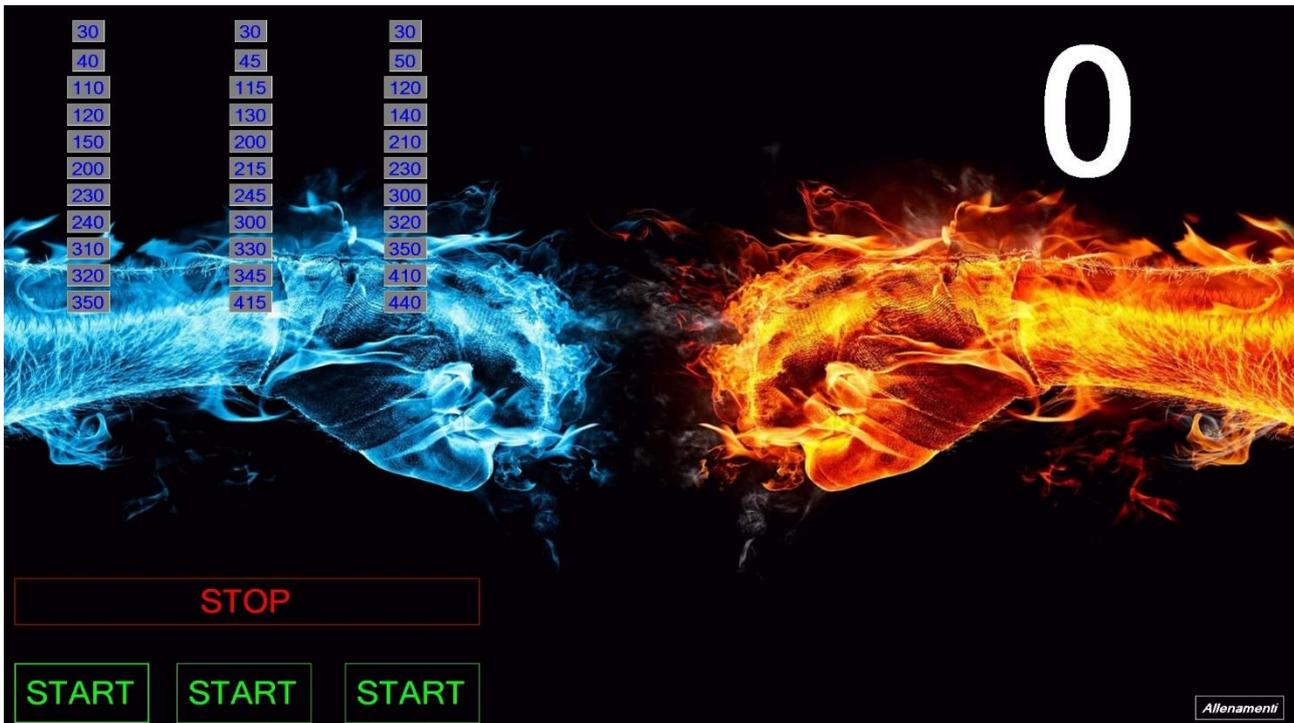


Fig. 9: Schermata del programma “Allenamenti sfalsati”

In questo caso **NON** è possibile modificare le programmazioni, ma a seconda del pulsante premuto si avranno tempistiche di allenamento diverse.

TUTTI i pulsanti **START** qui presenti funzionano nello stesso modo: premendoli parte una campana ad indicare l’inizio dell’allenamento in corrispondenza del tasto e lo stesso si trasforma in **PAUSA**, per consentire l’intervento tecnico mettendo il tempo in stand-by. Premendolo nuovamente si riprende con l’allenamento specifico dal punto di interruzione.

In base al pulsante di attivazione, l’allenamento segue uno schema prefissato che è riportato nella sua colonna corrispondente ed ogni volta che si passa per il valore di riferimento verrà emesso il suono di una campana e la casella interessata verrà evidenziata per segnalare lo step.

Il pulsante **STOP** arresta l’allenamento ed emette una triplice campana ma a differenza di quello **START/PAUSA** resetta l’intero sistema riportandolo allo stato di partenza.

6. ALLENAMENTI IN SERIE

In questa sezione (sempre raggiungibile dalla Home Allenamenti) è possibile effettuare una programmazione personalizzata per diverse tipologie di allenamento. (fig.10)

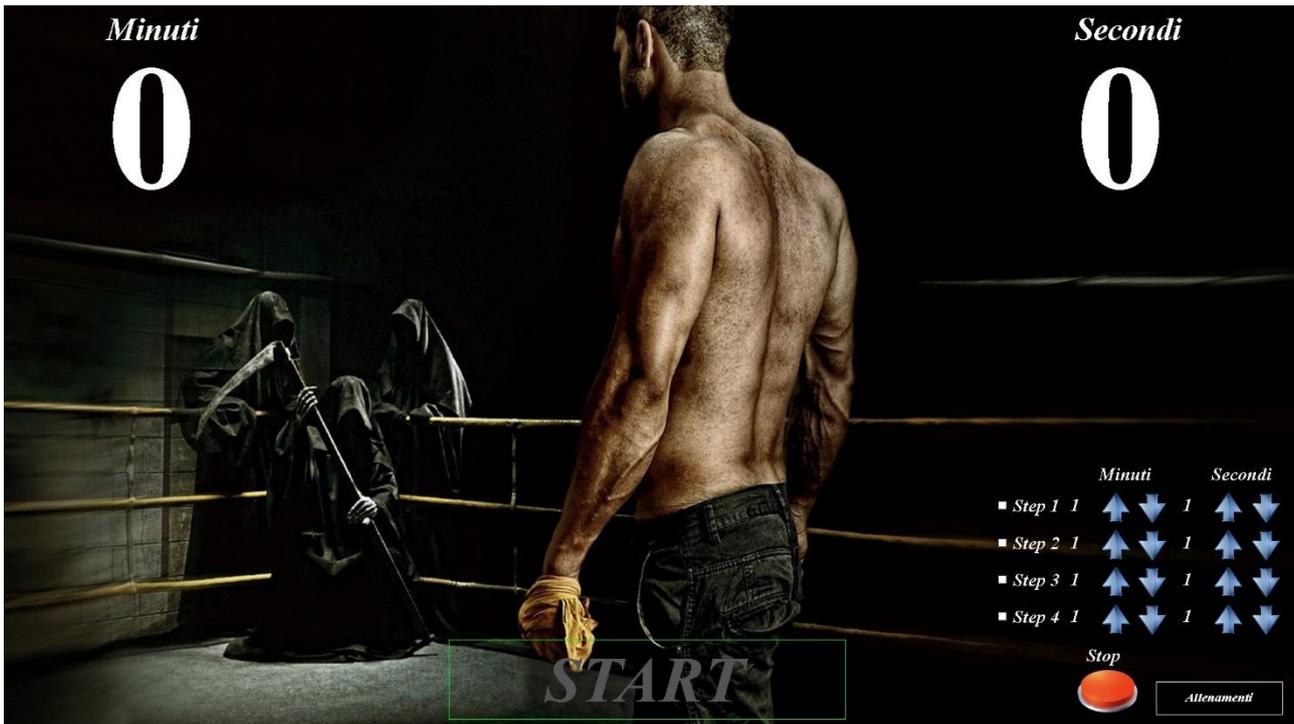


Fig. 10: Schermata Allenamenti in serie

Come mostrato in figura, si possono abilitare e personalizzare fino a 4 step da eseguire in successione. Per fare questo, basta selezionare lo Step dall'apposito riquadro e si abiliteranno i pulsanti di modifica, impostare i minuti di allenamento totale dello step e ogni quanti secondi deve avvenire la pausa. Esempio: 2 minuti allenamento e 10 secondi di pausa faranno sì che per 2 minuti, ogni 10 secondi, verrà emesso il suono della campana e la pausa verrà mostrata in rosso.

Selezionando e programmando anche gli altri step è possibile avere tempi e pause diversi all'interno dello stesso allenamento.

La colorazione gialla della scritta STEP indicherà lo stato in cui si trova l'allenamento.

Il pulsante ROSSO di Stop, interrompe qualsiasi Allenamento in corso e resetta la programmazione ai dati di default.

Il pulsante Allenamenti, ci riporta anche in questo caso alla Home

QR Code per le info di contatto

