

Manuale operativo “Gestione Atleti”

Installare il programma premendo sul pulsante “Setup.exe”: così facendo ha inizio la procedura di installazione del software. Attendere l’analisi da parte di eventuali AntiVirus; Alcuni di questi potrebbero segnalare una FALSO POSITIVO, ma i nostri software sono esenti da qualsiasi forma di Virus o spam etc... perché controllati e sviluppati nelle nostre sedi. Nella schermata successiva verrà mostrata la notifica di installazione. Premere su “Installa” e, dopo un rapido controllo dei contenuti necessari, verrà ultimata l’installazione.

Ad Installazione terminata verrà aperto automaticamente il programma; in caso contrario, cliccare sul pulsante denominato “Gestione Atleti” (fig.1)



Fig. 1 icona di avvio del programma

Al primo Avvio, verrà mostrata la schermata per la registrazione del prodotto (fig. 2)



Fig. 2 Schermata principale al termine dell’attivazione dell’applicazione

Inserire i campi richiesti e premere su “Registra Prodotto”, avendo cura di controllare i dati immessi, in quanto, questa operazione non potrà essere ripetuta. Dopo questo passaggio sarà possibile iniziare ad utilizzare il software. Questa schermata è richiamabile per la consultazione tramite l’apposito tasto “info” posto in basso a destra.

Login e Registrazione Utente

Una volta eseguiti tutti i precedenti passaggi, verrà aperta in automatico la finestra di Login Utente come in (fig. 3)

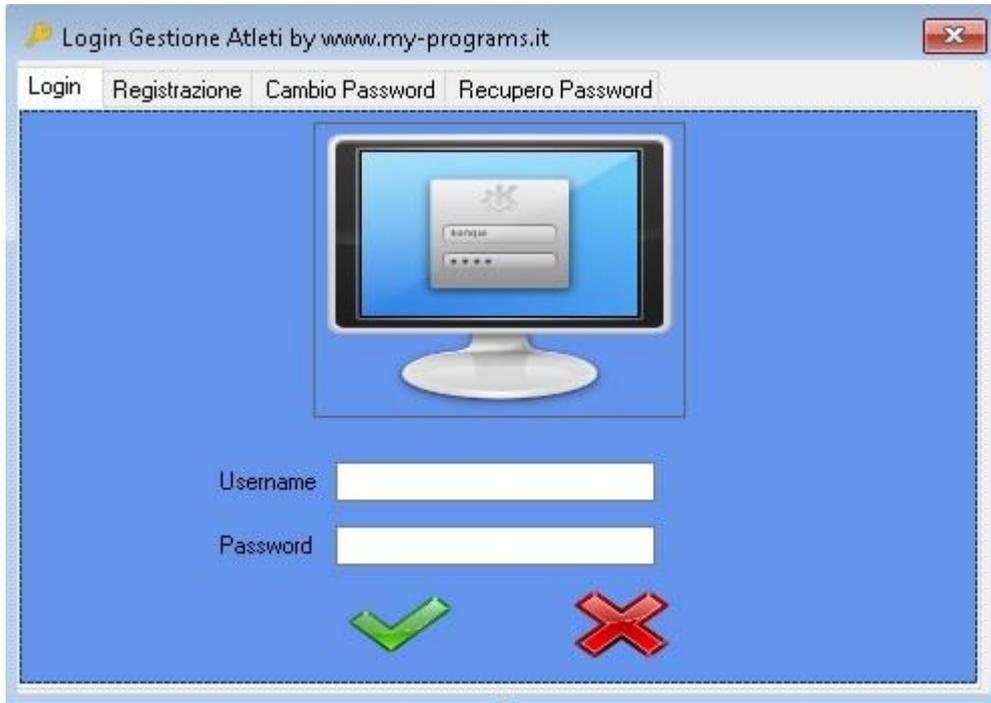


Fig. 3 Schermata di Login

Da qui è possibile loggarsi e utilizzare il software con le proprie credenziali. Al primo avvio sarà necessario registrare almeno un utente altrimenti sarà impossibile proseguire. Cliccando nel menù a tendina in alto è possibile accedere alla sezione di registrazione (fig. 3.1)



Fig. 3.1 schermata per la registrazione degli utenti

La registrazione di un utente è legata ad un altro già attivo, per tenere traccia degli operatori. Solo per la prima utenza, i campi da inserire nell'area "Autenticazione" sono user: ADMIN e password: ADMIN. Questi saranno DISABILITATI alla creazione del primo utente.

In questa sezione vanno compilati tutti i campi, Username e Password saranno gli stessi per effettuare il login, Ripeti Password consente la verifica della password inserita per evitare errori di digitazione. Il campo Sigla può essere di 2 o più caratteri e sarà univoco a prescindere dalla username perché ogni volta che si effettua un'operazione all'interno del software, questi va a siglarla tenendo traccia come una *Firma*.

1. LA SCHERMATA PRINCIPALE

Come possibile notare in fig. 4 all'apertura della schermata principale, sarà visibile la sigla scelta in fase di registrazione ad indicare quale utente ha eseguito il login

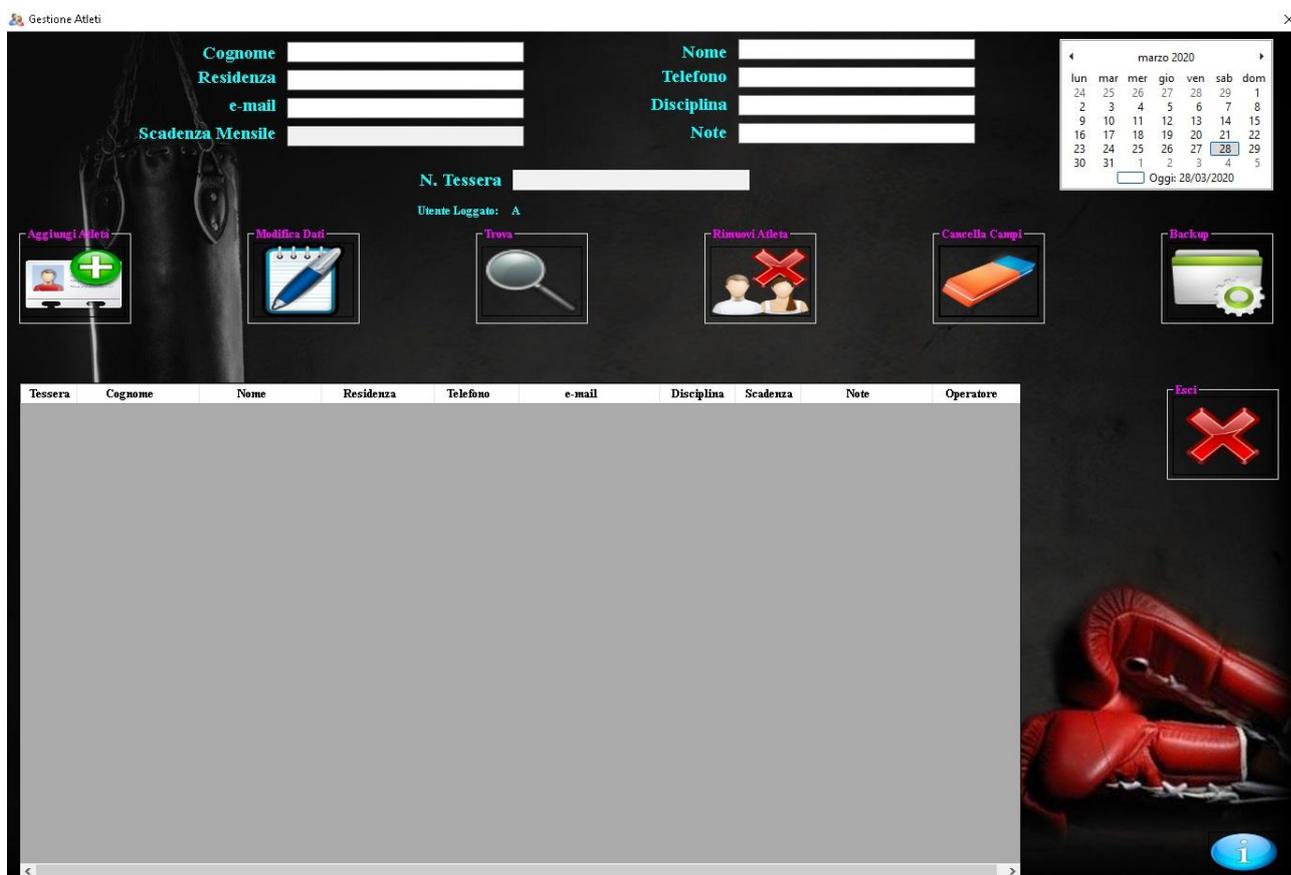


Fig. 4 Schermata Principale del programma

L'utilizzo del software è abbastanza intuitivo, infatti, una volta inseriti i campi desiderati, basta premere il tasto "Aggiungi Atleta" (fig.5)



Fig. 5 Pulsante per aggiunta atleta

ed il nuovo record con i dati verrà mostrato nella tabella riassuntiva sottostante.

2. LA COMPILAZIONE DEI DATI

Per la compilazione dei campi che andranno inseriti, ci sono dei parametri che NON possono essere lasciati vuoti. I campi “Cognome”, “Nome” e “Scadenza Mensile” sono obbligatori, altrimenti il sistema non permette l’immissione o la modifica del/i record.

Per la scadenza mensile è sufficiente posizionarsi sul campo da inserire e selezionare la data tramite l’apposito calendario posto in alto a destra (fig. 6)



Fig. 6 Calendario

Il campo denominato “Numero Tessera”, (fig. 7) verrà assegnato automaticamente e non è possibile modificarlo. Il numero aumenterà ad ogni immissione di “Nuovo Atleta” e anche se vengono rimossi dei record, il campo seguirà la propria numerazione, questo per evitare doppie tessere.



Fig. 7 Numero Tessera

3. LE ALTRE FUNZIONI

Una volta inseriti gli atleti, sarà possibile (se necessario) utilizzare le altre funzioni. Premendo su un record (fig. 8) verranno caricati i dati nelle apposite caselle.

Cognome	Nome	Residenza	Telefono	e-mail	Disciplina	Scadenza	Note	N. Tessera	Operatore
Rossi	Mario	Via Del Corso ...	061234567	rossimario@e...	Boxe	30/05/2018	Istruttore	1	MF
Bianchi	Marco	P.zza Navona N...	069876543	bianchi.marco...	Judo	02/05/2018	Atleta	2	MG

Fig. 8 Caricamento dati dalla selezione del record

A questo punto è possibile effettuare le modifiche e confermarle mediante il pulsante “Modifica Dati” (fig. 9)



Fig. 9 Pulsante per la modifica dei dati inseriti

In questa situazione è anche possibile rimuovere l’atleta dal sistema utilizzando il pulsante “Rimuovi Atleta” (fig. 10), un messaggio di sicurezza, chiederà la conferma della rimozione.



Fig. 10 Pulsante per la rimozione dell’atleta

Nel caso in cui invece si volessero SOLAMENTE cancellare i campi e procedere con una nuova operazione, basta premere il pulsante “Cancella Campi” (fig.11)



Fig. 11 Pulsante per la sola rimozione delle scritte nei campi d’inserimento

4. LA SCADENZA DEL MENSILE

Come illustrato nell’immagine di esempio (fig.12) una volta inserito l’atleta la data di scadenza del mensile verrà evidenziata con un colore, “VERDE” se lo stato di attività è ancora valido e “ROSSO” nel caso la data di scadenza fosse stata oltrepassata.

Fig. 12 Evidenziazione degli atleti in attività valida o scaduta

The screenshot displays the 'Gestione Atleti' interface. At the top, there's a form for entering athlete details for 'Bianchi Marco'. The 'Scadenza Mensile' is set to 02/05/2018. Below the form are buttons for 'Aggiungi Atleta', 'Modifica Dati', 'Rimuovi Atleta', 'Cancella Campi', 'Backup', and 'Esci'. A calendar for May 2018 is visible in the top right corner. At the bottom, a table lists athletes with their details and expiration dates color-coded.

Cognome	Nome	Residenza	Telefono	e-mail	Disciplina	Scadenza	Note	N. Tessera	Operatore
Rossi	Mario	Via Del Corso ...	061234567	rossimario@e...	Boxe	30.05.2018	Istruttore	1	MF
Bianchi	Marco	Pzza Navona N...	069876543	bianchi.marco...	Judo	02.05.2018	Atleta	2	MG

5. LA FUNZIONE BACKUP

Tramite il pulsante di “Backup” (fig. 13) è possibile accedere alle varie funzioni, per creare, esportare o importare una copia di backup dell’archivio Atleti e Tesserati”. I dati esportati non devono essere modificati, altrimenti al ripristino il sistema potrebbe non riconoscerli rendendoli inutilizzabili.



Fig.13 Pulsante per accedere alla schermata di Backup del database completo.

Subito dopo la pressione del pulsante “backup” si aprirà la schermata per le varie opzioni che possono essere eseguite (fig. 14)

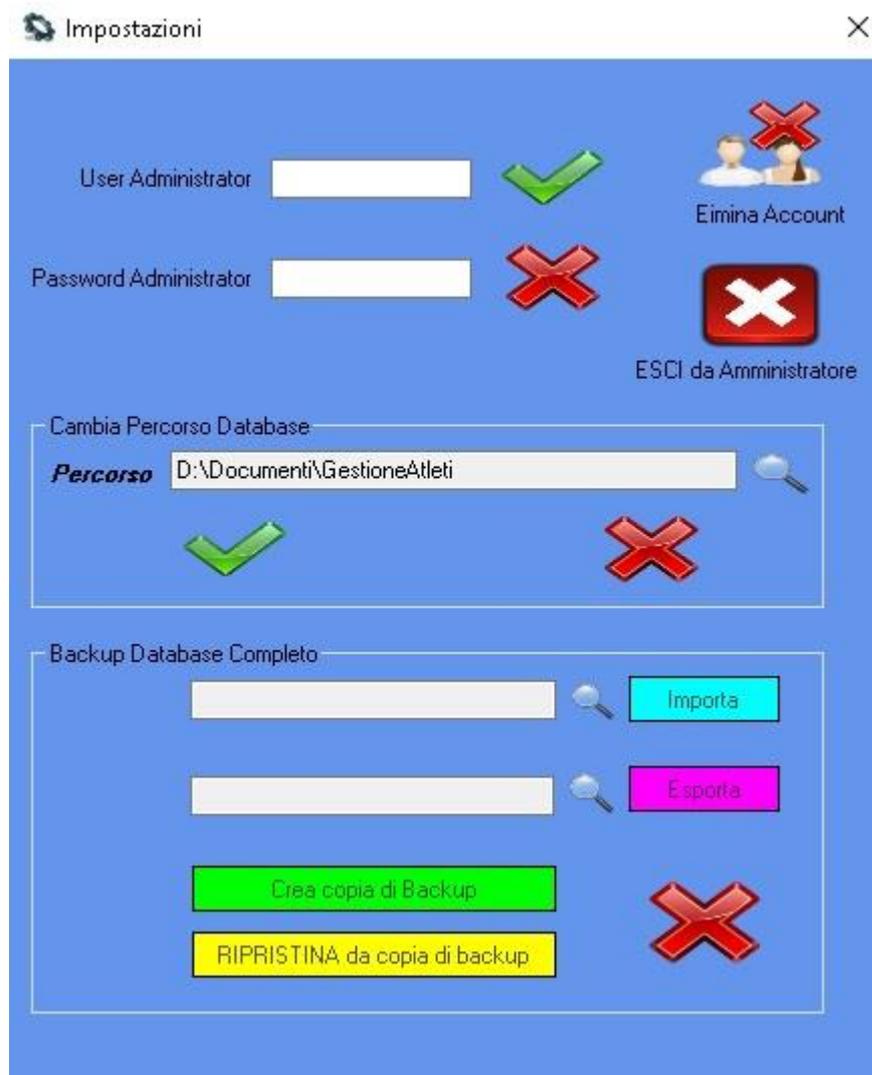


Fig. 14 Schermata per la gestione del Backup

Questa sezione è protetta da password perché, un errata modifica può compromettere l'utilizzo del software. Le credenziali di accesso sono, User: ADMIN e Password: WWW.MY-PROGRAMS.IT

Qui è possibile creare la copia di backup mediante la pressione del pulsante “Crea Copia Di Backup” un messaggio avviserà dell'avvenuta creazione nella cartella Backup del database. A questo punto, in caso di necessità, sarà possibile ripristinarla con il pulsante dedicato ma ATTENZIONE in questo caso la copia di backup andrà a riscrivere tutto il database e farà riferimento SOLO ai dati presenti nel backup, quindi ogni altra modifica andrà persa.

È anche possibile esportare il Backup su un dispositivo esterno, basta selezionare il percorso di destinazione e premere il pulsante ESPORTA

In modo inverso, è possibile riportare la copia esterna nel sistema di backup, mediante la selezione della sorgente e poi la pressione del pulsante IMPORTA

ATTENZIONE: Importando nel sistema una copia esterna, i dati di backup già presenti verranno sovrascritti.

Per uscire da questa sezione, premere la X in alto a destra della schermata

6. Chiudere il programma

Nella schermata principale del software, è presente un pulsante per la chiusura (fig. 15) premendolo il programma verrà arrestato correttamente.



Fig. 15 Pulsante per l'uscita corretta dal software

Per qualsiasi informazione su, installazione, disinstallazione o modifica, è possibile contattare il produttore tramite gli appositi canali ricavabili dal codice QR qui sotto



www.my-programs.it