



WITTY MANAGER

Manuale Utente

Versione Manuale 1.4 - Versione Software 1.5.20 o successiva

Indice

1	Panoramica generale.....	5
1.1	Anagrafica.....	5
1.2	Test	5
1.3	Risultati.....	6
1.4	Witty	6
1.5	Utilità	6
2	Installazione Software	7
3	Descrizione delle funzioni.....	9
3.1	Atleti	10
3.1.1	Inserisci / Modifica Atleti.....	10
3.1.1.1	Maschera Dati Atleta	12
3.1.1.2	Importazione ed Esportazione Anagrafica Atleti tramite Excel.....	12
3.1.2	Liste di Partenza.....	13
3.1.2.1	Creazione di una Nuova lista di partenza	13
3.1.3	Inserisci / Modifica Gruppo	15
3.1.4	Gestione RFID Tag.....	18
3.2	Test	21
3.2.1	Definisci/Modifica Test	21
3.2.2	Definisci/Modifica configurazione griglia	23
3.2.3	Template Countdown disponibili	27
3.2.4	Definisci/Modifica Template Sequenze.....	28
3.2.4.1	Posizionamento e Spostamento degli elementi	30
3.2.4.2	Collegamenti e distanze.....	30
3.2.4.3	Eliminazione di elementi	34
3.2.4.4	Ripetizioni	35
3.2.4.5	Trasferimento delle sequenze al Witty.....	35
3.3	Risultati.....	36
3.3.1	Pannello di Configurazione Visualizzazione.....	40
3.3.1.1	Configura	40
3.3.1.2	Ordina	42
3.3.1.3	Filtra	43
3.3.1.4	Stampa	44
3.3.2	Grafici.....	46
3.3.3	Tabella dei dati numerici	47

3.4	Witty	48
3.4.1	Cancella dati su Witty	48
3.4.2	Scarica Dati su Witty	49
3.4.3	Carica Dati da Witty	50
3.4.4	Aggiorna firmware Witty	51
3.4.5	Configura Fotocellula Witty	52
3.4.5.1	Canale Radio, Modo Fotocellule e Radio Power	52
3.4.5.2	Attivazione	53
3.4.5.3	Speed meter	55
3.4.5.4	Dual Test	56
3.4.5.5	Start Mode	57
3.4.6	Aggiorna Firmware Fotocellula	58
3.4.7	Configura Witty·RFID	59
3.4.8	Aggiorna Firmware Witty·RFID	59
3.4.9	Configura Witty·SEM	59
3.4.10	Aggiorna Firmware Witty·SEM	59
3.4.11	Aggiorna Firmware Witty·TAB	60
3.5	Utilità	61
3.5.1	Configurazione Base	61
3.5.1.1	Lingua	61
3.5.1.2	Unità di Misura	61
3.5.1.3	Velocità	61
3.5.1.4	Precisione	61
3.5.1.5	Webcam	61
3.5.2	Database	62
3.5.2.1	Database Corrente	63
3.5.2.2	Nuovo	63
3.5.2.3	Scegli	63
3.5.2.4	Pulisci	63
3.5.2.5	Esporta e Save As	63
3.5.2.6	Importa	64
3.5.3	Check Update	65
3.5.4	Verifica RFID Tag	65
3.5.5	About	66
3.6	Aiuto	66
3.7	Esci	66

4	Requisiti minimi PC	67
---	---------------------------	----

1 PANORAMICA GENERALE

Witty Manager è il software di gestione del kit di cronometraggio Witty. Può essere utilizzato per la creazione del database atleti, l'impostazione di test personalizzati e la visualizzazione dei risultati acquisiti.

E' suddiviso in 5 sezioni principali:

1.1 ANAGRAFICA

In questa sezione è possibile creare e modificare i profili degli atleti. Ogni profilo può contenere numerose informazioni (dati anagrafici, note, foto dell'atleta, ecc.). Una volta inseriti, i profili sono presenti nella lista principale ed ordinabili alfabeticamente, per data di creazione o per numero.

Qualora si renda necessaria una suddivisione dei soggetti più definita e ordinata, *Witty Manager* consente l'istituzione di una struttura di gruppi e sottogruppi che facilita la ricerca dei nominativi sia in fase di svolgimento dei test che in quella di analisi e comparazione dei risultati.

E' inoltre possibile creare delle "liste di partenza", in modo che -al momento del trasferimento dati a Witty- vengano inviati non solo i nomi e le informazioni degli atleti, ma anche l'ordine esatto con cui si intende svolgere le prove, evitando così all'utilizzatore di dover digitare di volta in volta il numero del soggetto che deve compiere il test.

1.2 TEST

La funzione principale di questa sezione del software è definire i test personalizzati per poi poterli scaricare su Witty. I test disponibili sono di 3 tipologie principali: *basic*, *multistart* e *counter*.

Basic: questo test viene normalmente svolto con un soggetto alla volta e consente l'esecuzione della maggioranza dei test. A sua volta, secondo le necessità, può essere definito come test di *sprint* (corsa in linea retta o su circuito, con o senza intertempi), *vai e torna* (corse multiple fra due o più punti) e *navetta con recupero* (qualora si desideri inserire un periodo di recupero monitorato fra una corsa e l'altra).

Multistart: l'opzione viene selezionata qualora – ad esempio a causa della durata del test – si renda necessario far partire l'atleta successivo prima che quello precedente abbia terminato la prova.

Counter: questa tipologia di prova è atta a verificare quante ripetizioni di un gesto atletico è in grado di svolgere un soggetto in un determinato periodo o, viceversa, di quanto tempo ha bisogno il soggetto per svolgere un determinato numero di ripetizioni. E' inoltre possibile inserire un "timeout", in modo da definire il tempo massimo fra una ripetizione e l'altra e far terminare il test quando l'atleta (ad esempio a causa dell'affaticamento) non è più in grado di svolgere una determinata azione entro il suddetto tempo massimo.

La sezione **Test**, tramite l'opzione *definisci griglia*, consente inoltre di personalizzare le modalità secondo cui i test svolti verranno visualizzati in **Risultati**. Ad esempio, è possibile stabilire quali dati visualizzare (tempo, distacco, intertempi, velocità, etc.) e in che ordine.

1.3 RISULTATI

In questa sezione è possibile richiamare i risultati delle prove svolte in precedenza.

Durante la ricerca, si possono filtrare i test svolti secondo l'atleta (se si digita il nome di un soggetto, saranno visualizzati solo i test cui ha preso parte), la tipologia di test, la data o una combinazione di questi.

Una volta selezionato un test ed entrati in modalità *visualizza*, vengono rappresentati i risultati - sia graficamente che numericamente - secondo la struttura di una delle *griglie* predefinite o personalizzate. Per interagire ulteriormente con i dati e modificare la visualizzazione secondo le proprie personali esigenze sono disponibili le opzioni *configura*, *ordina* e *filtra*.

Sono chiaramente previsti la stampa e l'export dei dati, sia in modalità rapida (selezione di molteplici test) che *report* (selezione di un singolo test con possibilità di configurazione dei dati da stampare/esportare, di inserire loghi, etc.).

1.4 WITTY

Accedendo a questo settore del software è possibile interagire con il proprio cronometro Witty, in particolare: cancellare i dati presenti su Witty, scaricare i dati da PC a Witty, caricare i dati da Witty a PC, aggiornare il firmware del Witty e delle fotocellule.

1.5 UTILITÀ

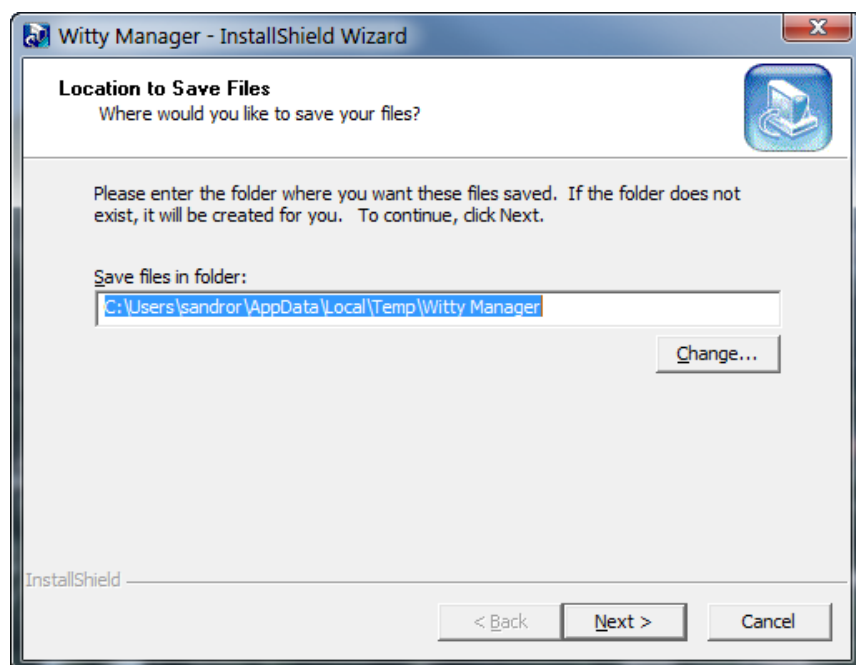
Nelle Utilità sono disponibili: la *configurazione base* (per la scelta di lingua, unità di misura, precisione di cronometraggio, etc.), la gestione del *database* (per crearne di nuovi, modificarli o rinominarli), la verifica della disponibilità di *updates* (se collegati ad internet il software controlla che si stia utilizzando l'ultima versione disponibile del software) e le informazioni sulle versioni firmware, software e hardware attualmente installate.



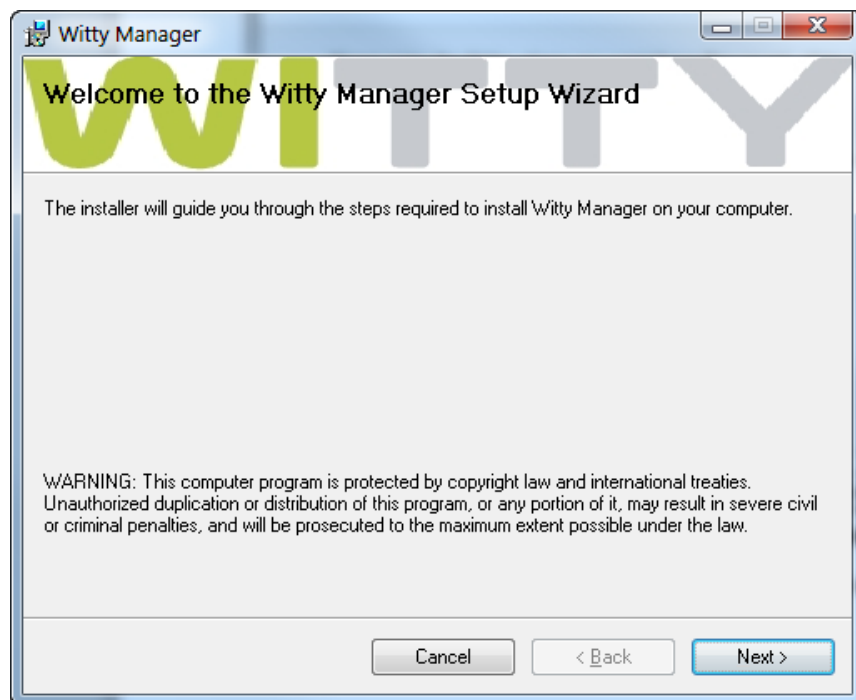
2 INSTALLAZIONE SOFTWARE

Scaricare dalla chiavetta USB o dal nostro sito internet il file di setup WittyManager.exe e lanciarlo.

Nella prima videata dell'installazione viene chiesto all'utente dove scompattare i file per l'installazione di *Witty Manager*. Si consiglia di lasciare inalterata la directory e cliccare su <Next> per continuare.



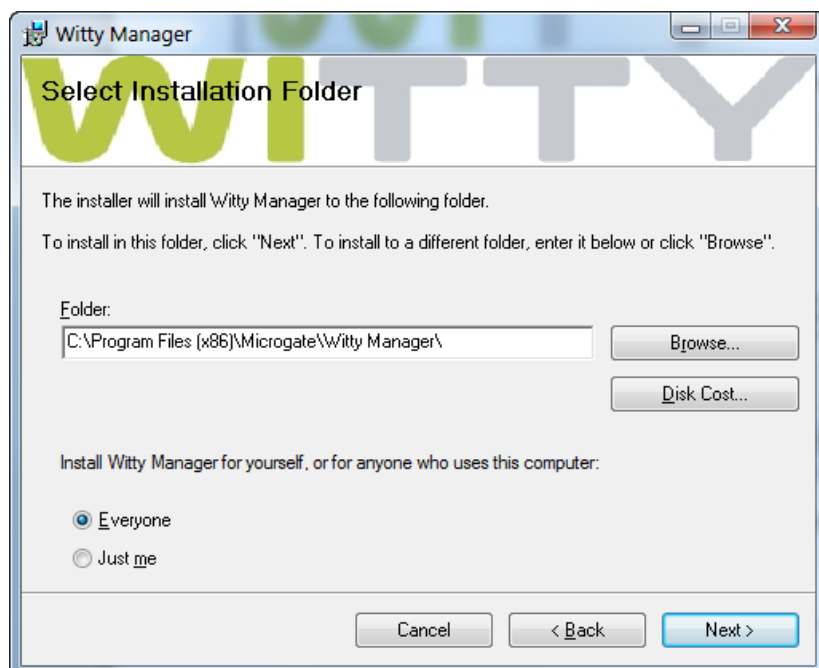
Nella videata iniziale del programma di installazione cliccare su <Next>.



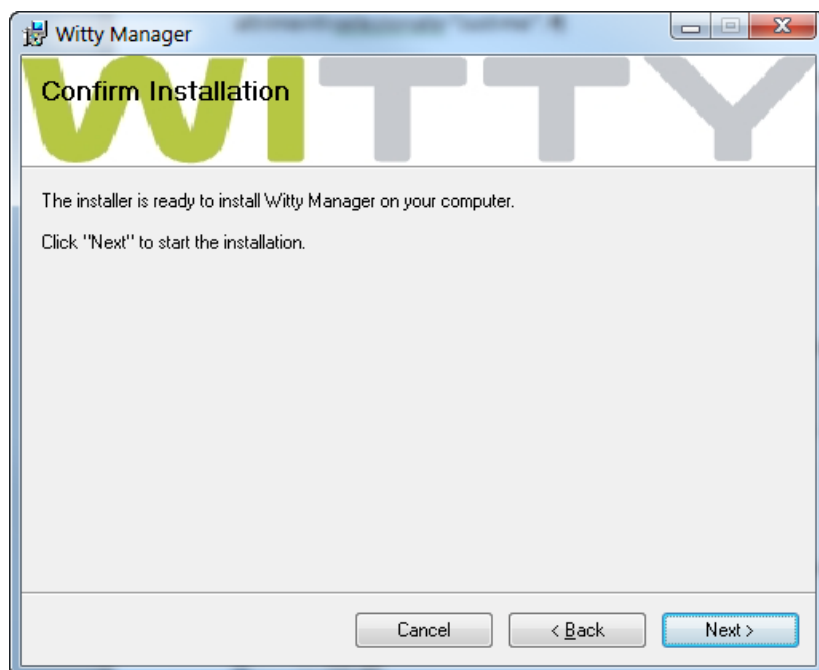
Nella videata successiva si può specificare una directory dove verrà installato il software.

Se si desidera che chiunque abbia accesso al computer possa utilizzare il prodotto, selezionare "Everyone" altrimenti selezionate "Just me".

Si consiglia di lasciare inalterata la directory e selezionare “Everyone”. Cliccare su <Next> per continuare.



La videata successiva propone di lanciare l’effettiva installazione del software. Se tutti dati sono corretti, cliccate su <Next>.



Il programma di setup installerà il prodotto sul PC mostrando lo stato d’avanzamento.

Per lanciare il software, scegliere dal desktop o dal menu Start l’icona *Witty Manager*.

3 DESCRIZIONE DELLE FUNZIONI

In questo capitolo verranno descritte tutte le funzioni di ogni menu del programma *Witty Manager* partendo dalle funzioni del menu principale.



3.1 ATLETI



3.1.1 INSERISCI / MODIFICA ATLETI

In questa sezione vengono visualizzati tutti gli atleti memorizzati.

Ordina

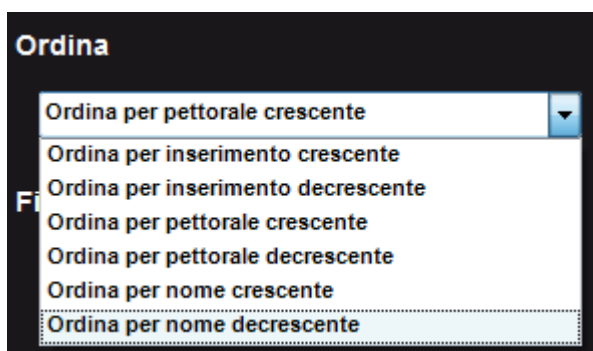
Ordina per pettorale crescente

Filtra

Cerca

Pett.	Cognome	Nome	Data di Nascita
1	Rossi	Pierluigi	22/01/1976
2	Smith	Kenneth	16/02/1974
3	Blau	Tobias	28/08/1973
4	Kaufmann	Erik	12/11/1976
5	Gamache	Dominic	25/09/1972
6	Espino	Cesario	20/12/1975
7	Fierro	Carlos	02/05/1972
8	Adler	Peter	05/04/1971
9	Colombo	Ennio	02/09/1973
10	Frost	Edward	21/05/1972
11	Conti	Aldo	30/10/1974
12	Rodarte	Victor	11/02/1977
13	Mercier	Gustav	03/01/1975
14	Ford	Ron	23/02/1969
15	Brunelle	Nicolas	12/06/1973
16	Della Vedova	Mario	14/05/1989
17	Rossini	Alessandro	05/09/1987
19	Rossinovich	Boris	15/01/1988

Scegliere dalla tendina “Ordina” che tipo di ordinamento (cronologico di inserimento, Pettorale, o Cognome+Nome) vogliamo dare alla lista (crescente significa A..Z o 1...99, decrescente il contrario).



Per cercare un determinato atleta o per filtrare i dati (es. cerca tutti gli atleti che iniziano con “Ross”), inserire il testo nel box in alto a sinistra e premere <Cerca>. Per togliere il filtro premere <Togli filtro>.

Ordina

Ordina per pettorale crescente

Filtra

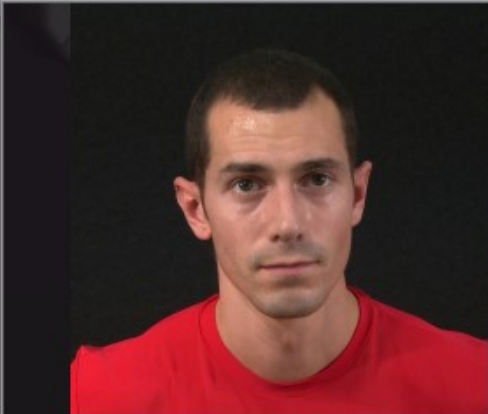
ross

Cerca

Togli filtro

Pett.	Cognome	Nome	Data di Nascita
1	Rossi	Pierluigi	22/01/1976
17	Rossini	Alessandro	05/09/1987
19	Rossinovich	Boris	15/01/1988

Premendo il pulsante <Nuovo Atleta> si apre un nuovo pannello nel quale si devono inserire i dati del nuovo atleta. Il campo Cognome è l'unico obbligatorio. Il **pettorale** è il campo fondamentale per scegliere l'atleta sul cronometro Witty (digitando questo numero sul cronometro comparirà l'atleta associato).

Cognome	Rossi	Salva Salva & Nuovo Annulla Visualizza Tests Aggiungi a Gruppo
Nome	Pierluigi	
Data di Nascita	22/01/1976	
Sesso	☒ Maschio ☐ Femmina	
Peso [Kg]	72	
Altezza [cm]	178	
Piede	43	
Codice	AA14	
Pettorale	1	
Sport	Atletica Leggera	
Disciplina	Salto in lungo	
Livello		
Ruolo		
Scuola	AS Bolzano	
Note	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce fermentum aliquet ligula, in adipiscing orci semper nec. Ut nunc tortor, sodales id lobortis sed, euismod eu lacus.	
Foto	 DA FILE DA VIDEO	

Soprattutto per gli allenatori e preparatori che hanno molti atleti da valutare è molto utile la funzione di associare ad ogni atleta una foto. Questa può essere presa da un file precedentemente salvato su disco (nei formati .jpg o .bmp), oppure scattata “al volo” tramite la webcam precedentemente connessa. Nel primo caso cliccare su <Da File> e scegliere da una directory la foto desiderata; nel secondo caso invece cliccare <Da Video>, attendere la comparsa dell’immagine Live, inquadrare l’atleta e premere <Acquisisci>.

3.1.1.1 MASCHERA DATI ATLETA

Per modificare i dati di un atleta memorizzato, selezionare la riga sulla griglia con il mouse e premere <Modifica Atleta>: una volta entrati nella maschera dei dati dell’atleta è possibile editare i campi e salvarli (o annullare tornando alla lista).

È inoltre possibile tramite 3 bottoni, visualizzare velocemente i test dell’atleta in questione (in pratica viene fatto automaticamente un filtro come spiegato al paragrafo 3.2.4)

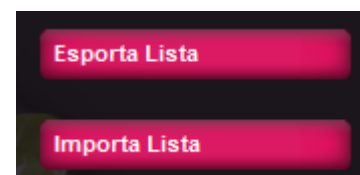
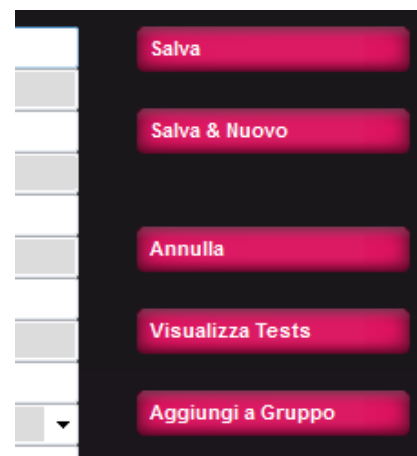
Tornando alla lista degli atleti troviamo i seguenti comandi. Per eliminare una persona, premere <Elimina Atleta> (**ATTENZIONE:** Eliminando un atleta saranno eliminate tutte le sue prove senza possibilità di recupero).

Per inserire un atleta in un gruppo, selezionarlo dalla lista, premere <Aggiungi a gruppo>, scegliere il gruppo ove inserirlo (eventualmente usando la freccia destra per scegliere un sottogruppo figlio) e premere di nuovo <Aggiungi a gruppo>. Premere <Torna Indietro> per tornare alla lista atleti.

Per la gestione dei gruppi e per altri metodi di associazione ai gruppi si consiglia di leggere il paragrafo 3.1.3.

3.1.1.2 IMPORTAZIONE ED ESPORTAZIONE ANAGRAFICA ATLETI TRAMITE EXCEL

L’anagrafica Atleti una volta compilata nel software *Witty Manager* può essere esportata in un formato Excel compatibile (Xml Spreadsheet 2003). Premere il tasto <Esporta Lista> e indicare nome e posizione del file XML. Se si dispone del software Microsoft Excel, è sufficiente fare doppio click sull’icona del file per aprire il programma e visualizzare le colonne con i dati relativi agli atleti.



File name:	Anagrafica Witty.xml
Save as type:	Excel XML (*.xml)

Nel caso invece disponessimo già di una lista Atleti compilata in un altro software, possiamo importarla in *Witty Manager* preparando un normale file Excel con lo stesso formato di quello di esportazione (numero, posizione, nome

delle colonne e formato “XML Spreadsheet 2003”). Si consiglia quindi di fare un export di un’anagrafica vuota per crearsi un template del file e poi riempirlo con le informazioni desiderate. Porre attenzione al formato data per la nascita (DD/MM/YYYY) e al campo Sesso che deve essere M o F. I campi Sport e Disciplina, essendo preconfigurati, potranno essere solo uno di quelli messi a disposizione nella lista a tendina. Eventuali errori nella fase di import verranno segnalati da una finestra di Log al termine della fase di importazione (se l’errore non è bloccante, l’atleta verrà comunque inserito con eventualmente i campi errati vuoti).

3.1.2 LISTE DI PARTENZA

Le Liste di partenza hanno un duplice scopo. Il primo, classico, è quello di imporre un ordine di partenza agli atleti diverso da quello naturale (es. 2,5,7,3,1,14,ecc. invece che consecutivo 1,2,3,4...).

Il secondo è quello di filtrare un'anagrafica atleti e formarne dei sottogruppi così da essere più rapidi quando si eseguono i test sul campo a scegliere le persone giuste.

Supponiamo ad esempio di essere un professore di ginnastica che ha diverse classi di allievi. Posso caricare tutti i nomi degli studenti dentro l'anagrafica atleti e poi fare tante liste di partenza quante sono le classi (es. 1^aA, 2^aB, 3^aC, ecc.). Quando vado ad eseguire un test con gli allievi di quella classe, sceglierò la lista appropriata e sul cronometro mi verranno proposti (nell'ordine in cui ho costruito la lista) solo i nomi degli allievi di quella classe.

E' possibile creare una lista di partenza tramite un Gruppo (vedi cap. 3.1.3) come anche il contrario.

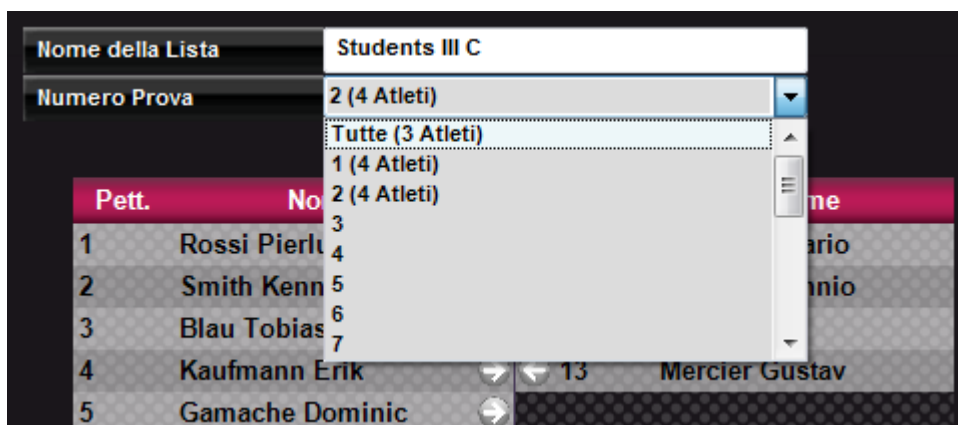
3.1.2.1 CREAZIONE DI UNA NUOVA LISTA DI PARTENZA

Premere il bottone <Nuova>, dare un nome alla lista e scegliere gli atleti che la compongono (nell'ordine voluto) cliccando sulla freccia (evidenziata dal cerchio rosso) accanto al loro nome. Per scegliere TUTTI gli atleti premere la freccia verso destra sulla barra dei nomi delle colonne; analogamente per togliere gli atleti dalla lista, usare le frecce verso sinistra (uno per uno oppure quella in alto).

Pett.	Nome		Pett.	Nome
1	Rossi Pierluigi	→ ←	4	Kaufmann Erik
2	Smith Kenneth	→ ←	10	Frost Edward
3	Blau Tobias	→ ←	12	Rodarte Victor
5	Gamache Dominic	→ ←		
6	Espino Cesario	→ ←		
7	Fierro Carlos	→ ←		
8	Adler Peter	→ ←		
9	Colombo Ennio	→ ←		
11	Conti Aldo	→ ←		
13	Mercier Gustav	→ ←		
14	Ford Ron	→ ←		
15	Brunelle Nicolas	→ ←		
16	Della Vedova Mario	→ ←		
18	Rossini Alessandro	→ ←		
19	Rossinovich Boris	→ ←		

Le liste inoltre possono essere suddivise per "prove", ovvero all'interno della stessa lista posso assegnare partecipanti diversi (o stessi partecipanti in ordine diverso) a seconda della "manche/prova" di quel test.

Selezionando la tendina Prova è possibile cambiare Prova e vedere quanti atleti abbiamo assegnato a ciascuna.

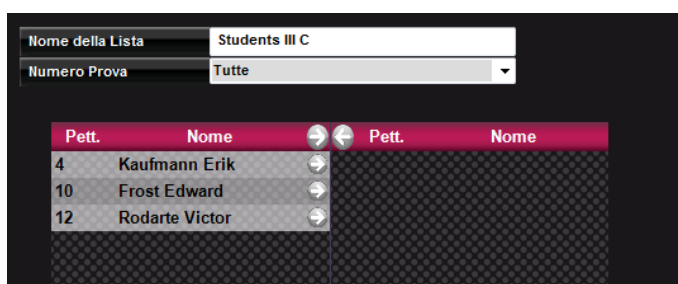
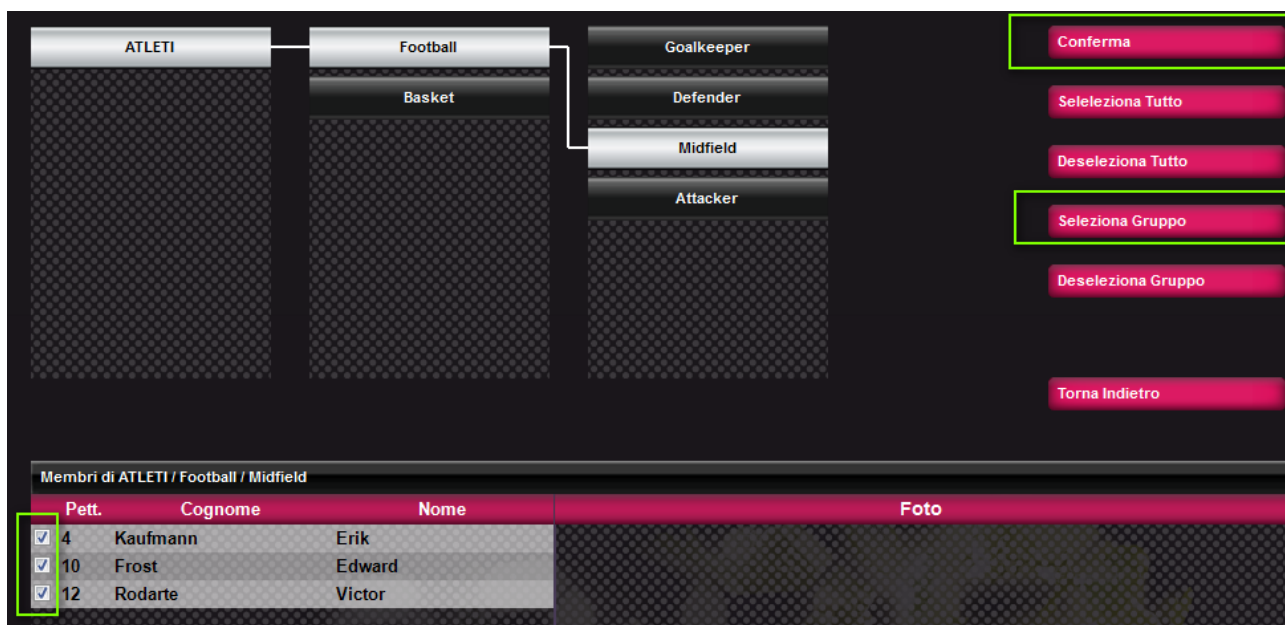


Se vogliamo eliminare (svuotare) gli atleti da una lista, premere <Svuota lista> (viene svuotata quella corrente), mentre se vogliamo svuotare TUTTE le prove di quella lista premere <Svuota tutte le liste>.

Il bottone <Gruppo> ci consente di scegliere gli atleti appartenenti a uno o più gruppi (se ne abbiamo già creati, vedi cap. 3.1.3).

Cliccare <Gruppo>, scegliere il gruppo desiderato (es il sottogruppo Midfield del gruppo Football), compariranno i suoi componenti; selezionarli tramite il checkbox vicino al nome uno per uno oppure, se li vogliamo tutti, tramite il comando <Seleziona Gruppo>. Una volta che abbiamo selezionato gli atleti premere <Conferma>: vedremo gli stessi 3 atleti essere filtrati nella maschera di creazione lista.

Dato che è possibile scegliere atleti da più gruppi, è possibile che rimangano atleti selezionati da precedenti filtri. Si consiglia di fare sempre un <Deseleziona Tutto> per essere sicuri di partire da un filtro vuoto e poi scegliere il gruppo desiderato.



3.1.3 INSERISCI / MODIFICA GRUPPO

In questa sezione si possono creare infiniti gruppi e sottogruppi per gestire con facilità l'anagrafica.



Pett.	Cognome	Nome	Foto
1	Rossi	Pierluigi	
9	Colombo	Ennio	
11	Conti	Aldo	
18	Rossini	Alessandro	

Di default esiste sempre un gruppo chiamato “Atleti” che è il gruppo Padre dei nostri successivi che andremo a creare. Tutti gli atleti che inseriamo sono automaticamente aggiunti a questo gruppo.

Per creare un sottogruppo, scegliere il gruppo padre sotto il quale crearlo, premere <Nuovo Gruppo>, digitarne il nome e confermare (es. se vogliamo creare “Basket” come gruppo di 2° livello selezionare “Atleti” e premere <Nuovo Gruppo>, mentre se vogliamo creare un gruppo di 4° livello sotto Defender, assicuriamoci di averlo selezionato prima di premere <Nuovo>).

Selezionando un gruppo, la griglia sottostante mostrerà gli atleti appartenenti al gruppo scelto e la sua “parentela”.

Per aggiungere uno o più atleti ad un gruppo ci sono varie possibilità:

- 1) Selezionare il gruppo al quale si vuole aggiungere un atleta e premere <Aggiungi a Gruppo>, selezionare uno o più atleti spuntandoli nella griglia e premere <Conferma>. E' possibile usare <Seleziona Tutti>, <Deseleziona Tutti> per velocizzare le operazioni di spunta. Se abbiamo già creato una lista di partenza (vedi cap. 3.1.2) è possibile scegliere la lista e selezionare gli atleti ad essa appartenenti. Premere <Annulla> per uscire da questa funzione senza aggiungere nessun atleta.
- 2) Selezionare il gruppo radice "Atleti" (che li contiene sempre tutti), scegliere uno o più atleti cliccando su di essi (vedi sotto) e trascinarli con il mouse (operazione classica di drag 'n drop) sopra il gruppo di destinazione: un messaggio "Inserimento effettuato" confermerà il successo dell'operazione. Per effettuare selezioni multiple usare i tasti SHIFT per selezionare un range di atleti (da... a...) o il tasto CTRL per selezioni non contigue.
- 3) Dalla Lista Atleti selezionare la riga dell'atleta desiderato, premere <Aggiungi a Gruppo>, scegliere il gruppo o sottogruppo ove inserirlo e premere di nuovo il bottone <Aggiungi a gruppo>. Premere <Torna Indietro> per tornare alla lista atleti.
- 4) Dalla maschera della Scheda Atleta scegliere il bottone <Aggiungi a Gruppo>; sulla sinistra compare tutto l'albero dei gruppi e sottogruppi inseriti. Selezionare i gruppi con il checkbox e premere <Salva>.

Membri di ATLETI		
Pett.	Cognome	Nome
1	Rossi	Pierluigi
2	Smith	Kenneth
3	Blau	Tobias
4	Kaufmann	Erik
5	Gamache	Dominic
6	Espino	Cesario
7	Fierro	Carlos
8	Adler	Peter
9	Colombo	Ennio

Selezione di un range. Cliccare su "Blau", tenere premuto SHIFT, cliccare su "Fierro"

Membri di ATLETI		
Pett.	Cognome	Nome
1	Rossi	Pierluigi
2	Smith	Kenneth
3	Blau	Tobias
4	Kaufmann	Erik
5	Gamache	Dominic
6	Espino	Cesario
7	Fierro	Carlos
8	Adler	Peter
9	Colombo	Ennio

Selezione di N atleti non contigui: tenere premuto CTRL e cliccare sugli atleti

E' altrettanto possibile spostare atleti da un gruppo all'altro in questi due modi:

Scegliere il gruppo sorgente dal quale si vuole prendere un atleta, scegliere uno o più atleti, premere <Sposta in Gruppo>, scegliere un gruppo destinazione e premere <Conferma spostamento>. Premere <Annulla spostamento> per annullare l'operazione in corso.

Scegliere il sottogruppo dal quale spostare l'atleta o gli atleti ed effettuare le stesse operazioni di drag 'n drop descritte prima. La differenza tra operare dal gruppo radice "Atleti" o da altri è che nel primo caso gli atleti vengono sempre copiati, mentre da un sottogruppo all'altro sempre spostati.

Con il pulsante <Elimina Gruppo> si elimina il gruppo scelto e i suoi sottogruppi figli (ma non gli atleti che lo componevano), mentre con <Modifica Gruppo> si può cambiarne il nome.

Con <Rimuovi da Gruppo> si rimuove dal gruppo l'atleta selezionato nella griglia; l'atleta viene solo rimosso ma non eliminato dall'anagrafica. Il pulsante è disabilitato quando non è selezionato nessun atleta o quando si visualizza il gruppo di primo livello "Atleti".

3.1.4 GESTIONE RFID TAG

Witty-RFID è un sistema di riconoscimento automatico dell'atleta che facilita il lavoro del trainer evitando di inserire sul cronometro Witty il numero della persona in partenza.



Il **lettore** che si usa sul campo, viene usato anche tramite il software Witty Manager per **scrivere** i tag RFID (braccialetti gialli) con il numero di pettorale o maglia dell'atleta. Quando si acquista un lotto di braccialetti, infatti questi vengono venduti senza numerazione, ed è compito della "segreteria" o dell'allenatore preparare il tag RFID (sia "digitalmente" scrivendo al suo interno il pettorale, sia con un pennarello o adesivo numerato nell'apposito spazio bianco).

Per programmare un tag RFID accendere il dispositivo Witty-RFID e collegarlo al PC tramite il cavo USB; verranno mostrate alcune caratteristiche come la versione firmware, il suo canale radio e il suo serial number. Nel caso venisse rilevata una versione firmware obsoleta, viene consigliato il suo aggiornamento (vedi cap. 3.4.8).



Per eseguire la scrittura di un tag RFID è possibile procedere in due modi differenti:

- Dalla Lista Atleti selezionare l'atleta al quale vogliamo assegnare il braccialetto (nell'esempio il numero 3)
- Avvicinare il braccialetto fino a che i led si illuminano di verde (tag già scritto) oppure di rosso (tag vuoto)
- Premere il bottone <Scrivi RFID Tag>

Pett.	Cognome	Nome	Data di Nascita
2	Smith	Kenneth	16/02/1974
14	Ford	Ron	23/02/1969
10	Frost	Edward	21/05/1972
9	Colombo	Ennio	02/09/1973
1	Rossi	Pierluigi	22/01/1976
11	Conti	Aldo	30/10/1974
4	Kaufmann	Erik	12/11/1976
8	Adler	Peter	05/04/1971
3	Blau	Tobias	28/08/1973
13	Mercier	Gustav	03/01/1975
15	Brunelle	Nicolas	12/06/1973
5	Gamache	Dominic	25/09/1972
12	Rodarte	Victor	11/02/1977
6	Espino	Cesario	20/12/1975
7	Fierro	Carlos	02/05/1972
16	Della Vedova	Mario	14/05/1989
18	Rossini	Alessandro	05/09/1987
19	Rossinovich	Boris	15/01/1988

Nuovo Atleta

Modifica Atleta

Elimina Atleta

Aggiungi a Gruppo

Esporta Lista

Importa Lista

Scrivi RFID Tag

Torna Indietro

L'avvenuta e corretta scrittura del tag viene segnalata da un BIP e da una finestra di conferma. E' possibile comunque fare una lettura di verifica con l'apposita funzione presente in Utilità (vedi cap. 3.5.4)



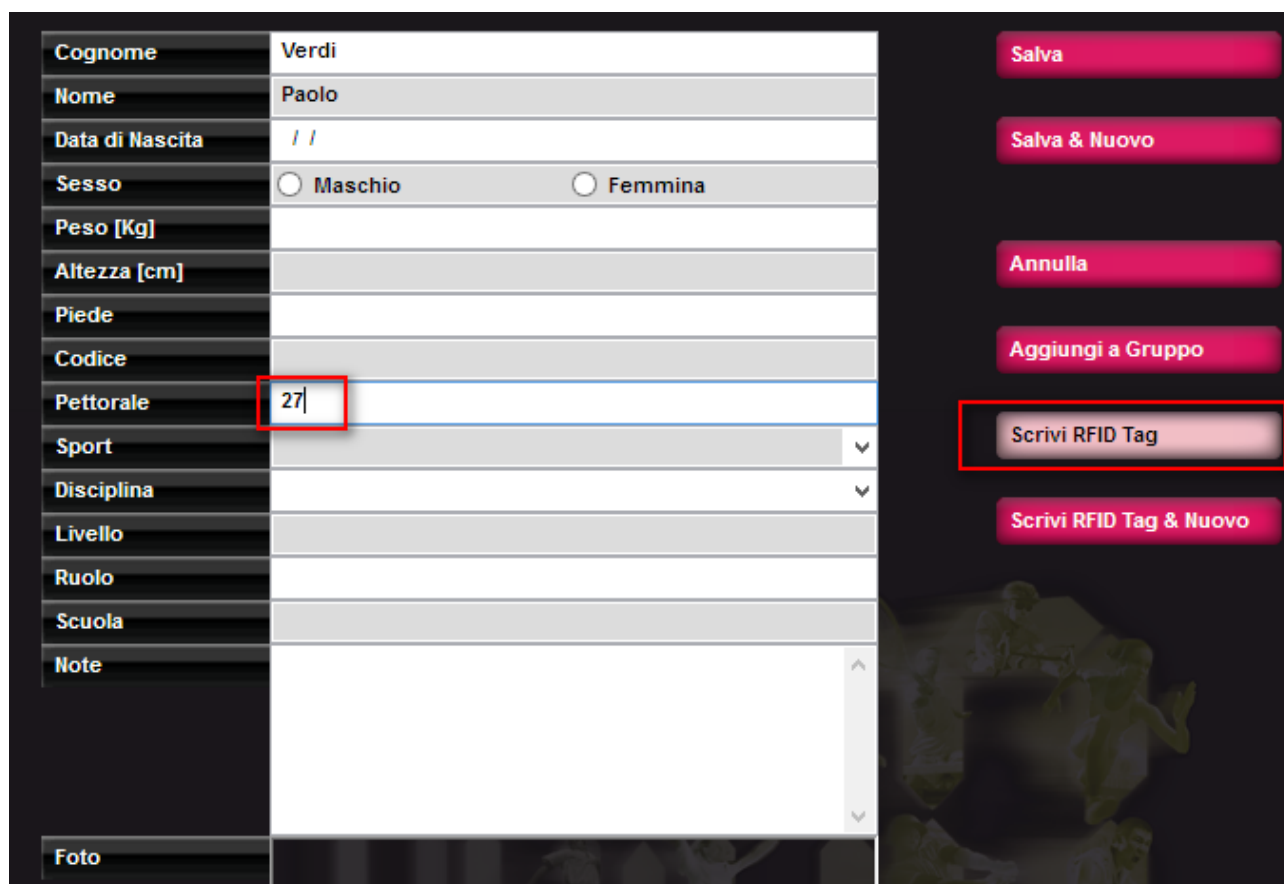
Se all'atleta non fosse stato assegnato un pettorale, l'operazione fallirebbe



Il workflow appena descritto è molto efficiente se disponiamo di un'anagrafica atleti già inserita; se invece partiamo con un database vuoto, e mano a mano che inseriamo gli atleti vogliamo assegnare i tag RFID è forse più utile procedere in questo modo.

- Entrare nella scheda di un atleta (nuovo o anche già memorizzato)
- Assicurarsi che abbia il campo Pettorale compilato correttamente
- Premere il pulsante <Scrivi RFID Tag >

Il tag viene scritto, l'atleta viene salvato e automaticamente si viene portati alla lista



In alternativa è possibile premere il tasto <Scrivi RFID Tag & Nuovo> che invece che far uscire alla lista, fa comparire una maschera vuota per un prossimo inserimento.

L'assegnazione Pettorale-Tag viene salvata sul database; nel caso cambiassimo il pettorale, all'atto del salvataggio verremmo avvisati della discordanza e chiesta conferma.

Ciò che invece non viene controllato è l'univocità dei pettorali sia nel database sia come scrittura sui tag. E' compito dell'utente, se vuole che questo vincolo sia rispettato, assicurarsi di questa cosa (ad esempio ordinando la lista per pettorale per trovare più facilmente dei doppiati).

3.2 TEST



In questa sezione è possibile creare e gestire diverse tipologie di test customizzate e diversi template di visualizzazione risultati (griglie numeriche).

3.2.1 DEFINISCI/MODIFICA TEST

Entrando in questa funzione abbiamo la possibilità di gestire nuove tipologie di test personalizzate o di vedere come sono definite quelle predefinite. Nella lista in alto (rettangolo verde) vediamo infatti le prove messe a disposizione come esempio da Microgate, mentre in basso (rettangolo rosso) quelle definite da noi.



Premere <Nuovo Test> per creare una nuova definizione di test personalizzato.

Digitare un nome a piacere e riempire i campi sottostanti con le informazioni richieste.

Si rimanda al manuale del Kit di cronometraggio Witty (capitolo 4) per la spiegazione dettagliata dei concetti di Tipo Test, Modalità, tipi diversi di Fine Prova, Numero impulsi, ecc.

Analogamente vedere lo stesso manuale per le configurazioni delle linee di ingresso esterne (cap. 5.1.1.4.1) e delle Basi Velocità (cap. 5.1.1.4.3 e 5.1.1.4.4)

Nome	My Custom Test	Salva Annulla Configurazione Linee Base Velocità Multipla Base Velocità Singola
Tipo Test	Basic	
Modalità	In linea	
Fine della prova	Numero di impulsi	
Numero di impulsi	1	
Template	My Template	
Note	Lorem Ipsum	

La tendina del campo Template riporta il template di base fornito di default e tutti gli altri che vi siete creati con il comando "Definisci/Modifica Configurazione Griglia". In pratica è possibile associare ad una tipologia di test una particolare visualizzazione dei risultati (es. se definisco un test Sprint di 50 mt con 2 intertempi, vorrò vedere le colonne dei 2 Lap e Split in un certo modo e ordine).

Dopo aver opzionalmente definito i parametri delle Configurazioni Linee o di una delle due Basi Velocità, premere il pulsante <Salva> per salvare il test.

Una volta tornati alla lista, è possibile andare sopra con il mouse al nome del test e rivederne le caratteristiche principali. Se selezioniamo la riga vedremo abilitarsi i bottoni sulla destra con la quale potremo modificarlo, eliminarlo, duplicarlo, esportarlo ed importarlo.

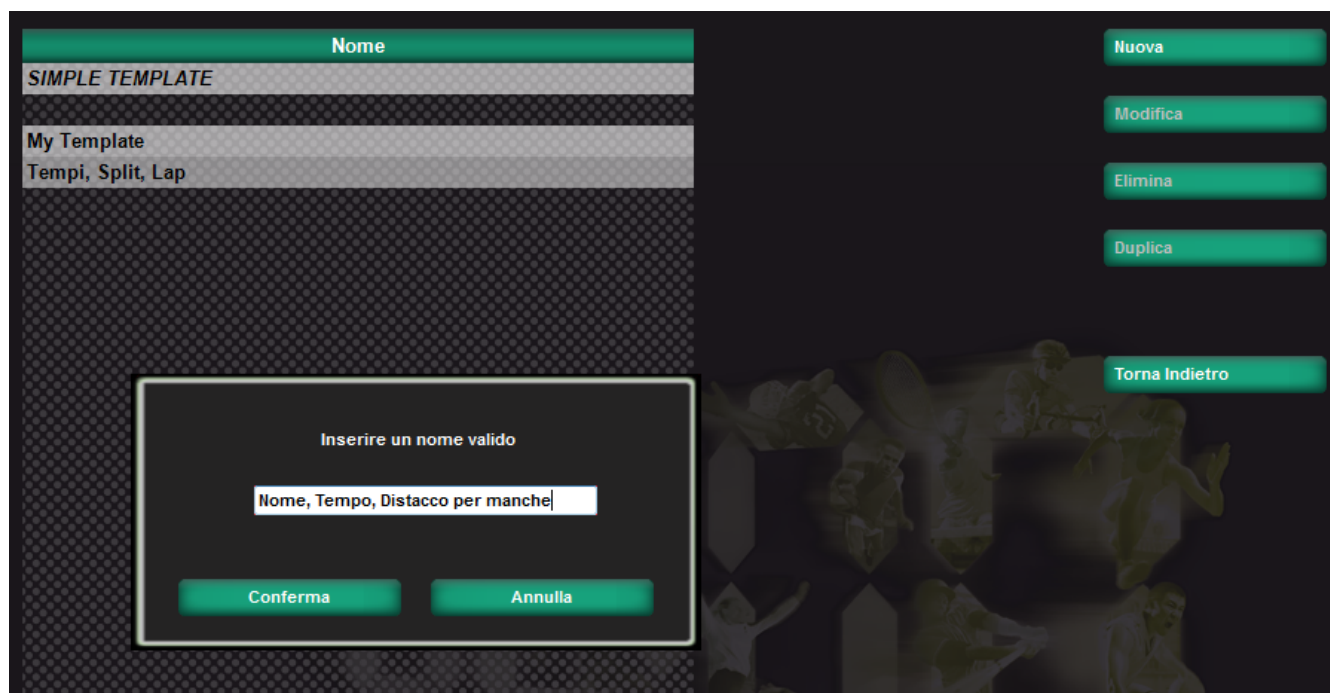
Attenzione: eliminando una definizione di test, tutte le prove di quel tipo vengono eliminate!

Test		
COUNTER 10X		Nuovo Test Modifica Test Elimina Test Duplica Test Esporta Test Importa Test Torna Indietro
GO & BACK		
MULTISTART START-STOP		
SHUTTLE 5X + 30"		
SPRINT START-STOP		
TEST BASE		
My Custom Test		
Navetta 3x con 20" rec	Nome	My Custom Test
Push-ups	Tipo Test	Basic
	Modalità	In linea
	Fine della prova	Numero di impulsi
	Numero di impulsi	1
	Template	My Template
	Note	Lorem Ipsum

3.2.2 DEFINISCI/MODIFICA CONFIGURAZIONE GRIGLIA

Con questa funzione è possibile costruirsi dei template per la visualizzazione dei risultati che abbiamo importato dal cronometro Witty. In pratica possiamo decidere quali colonne visualizzare, in che ordine, come chiamare le intestazioni delle colonne, come impostare i grafici (quali misure visualizzare, in che forma tra istogrammi o barre e con che colori).

La lista riporta come per le definizioni di test quelli predefiniti (in alto scritti in corsivo) e quelli personalizzati (in basso).



Premere <Nuova> per creare una nuova Configurazione, fornire un nome non già utilizzato e premere <Conferma>.

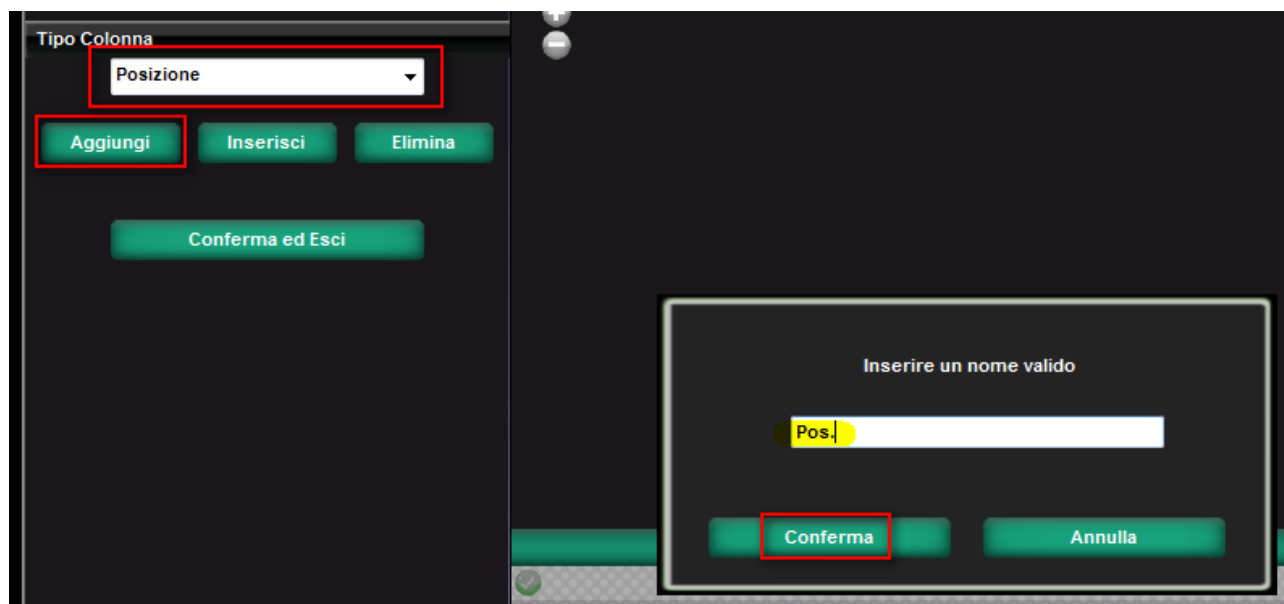
A questo punto verremmo portati in una maschera dove potremmo costruire il nostro template aggiungendo a nostro piacere le colonne che ci interessano.

Supponiamo ad esempio di voler creare una griglia dove le colonne sono (tra parentesi come vogliamo chiamare gli header di colonna):

- Posizione in classifica (Pos.)
- Numero di Pettorale (Num.)
- Prova (Run)
- Nome Atleta (Nome)
- Tempo (Tempo)
- Distacco tra un atleta e l'altro (Gap)
- Lap 1 (L1)
- Velocità (Vel.)

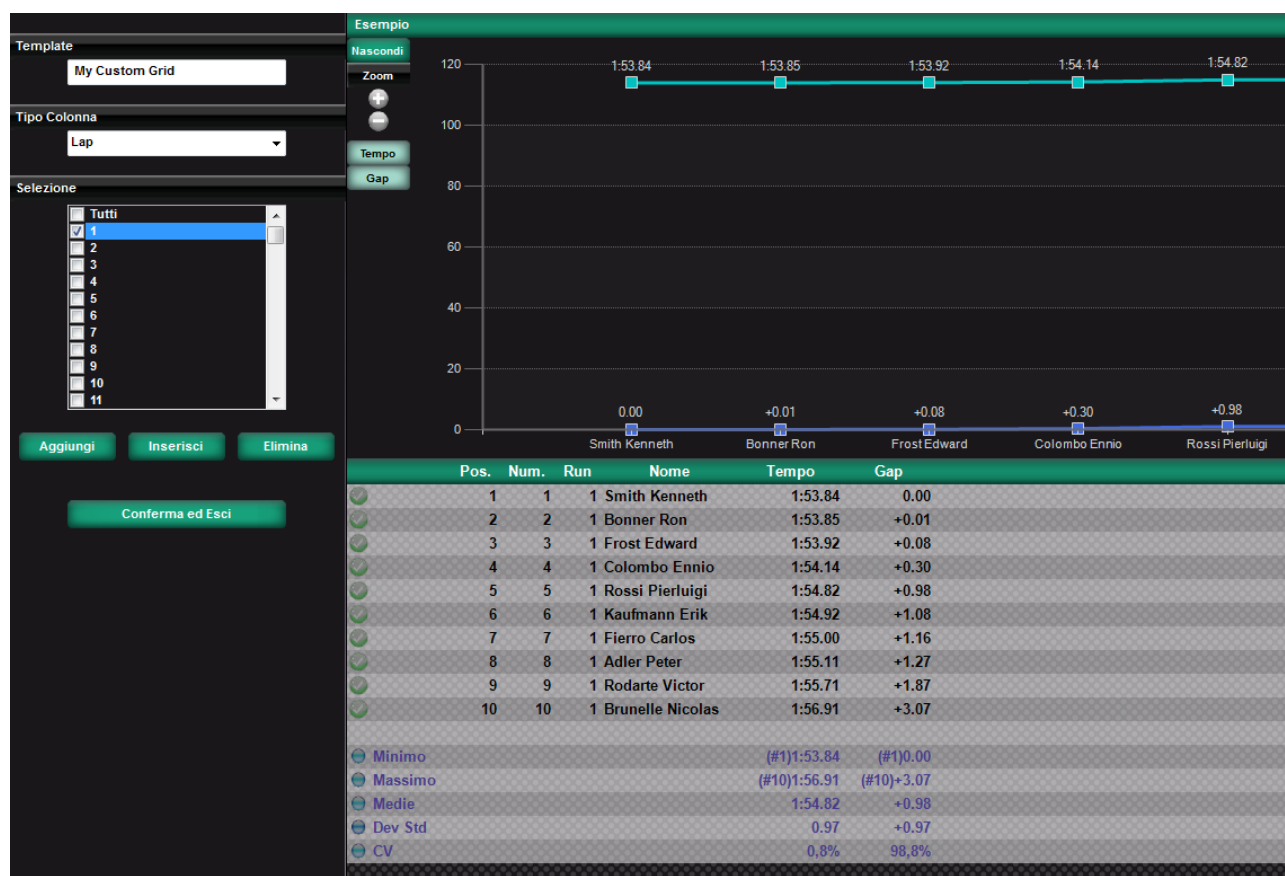
Vediamo come operare:

Dalla tendina riportante tutti i “tipi colonna” disponibili, scegliamo una ad una le varie colonne, premiamo il bottone <Aggiungi> e inseriamo il nome dell’ intestazione.



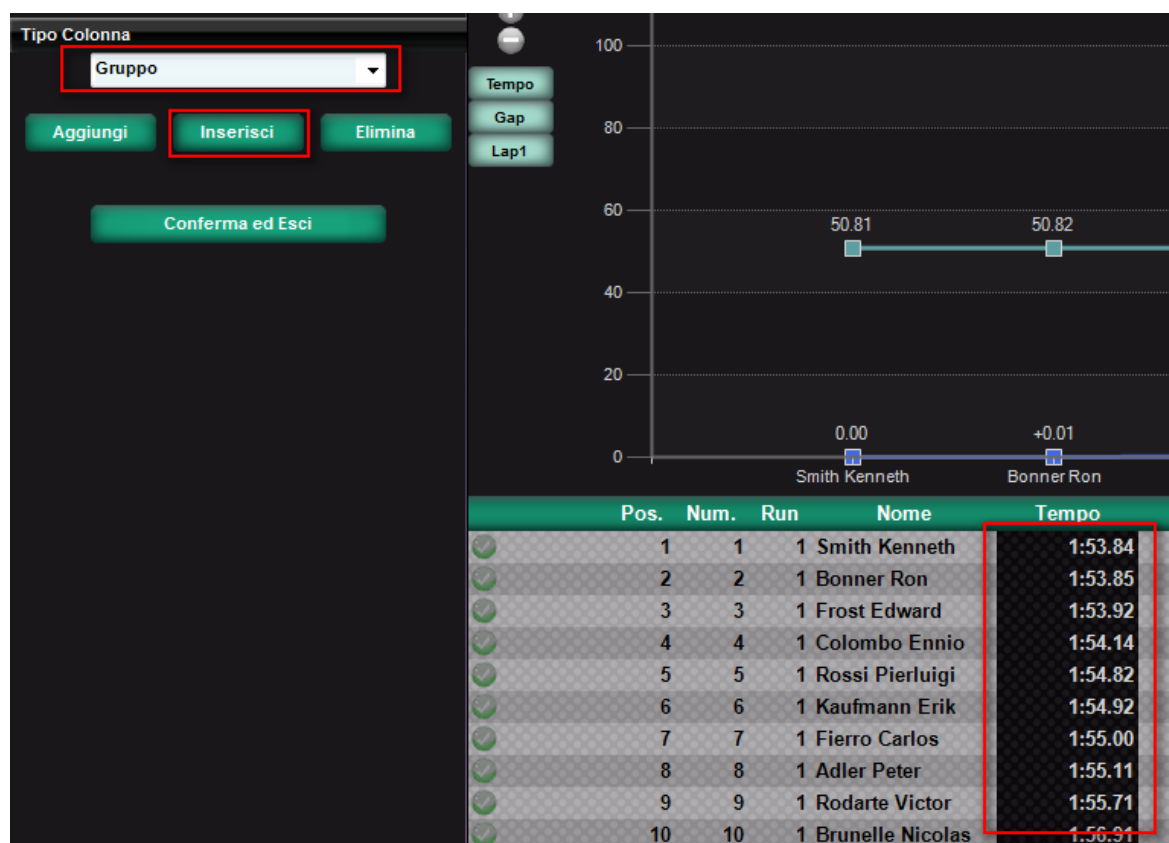
Mano a mano che aggiungiamo colonne vedremo la griglia popolarsi di alcuni **dati di esempio** e dei rispettivi grafici.

In alcuni casi (Lap, Split, Velocità Lap/Split e rispettivi distacchi) ci verrà chiesto il numero dell’evento (impulso) che vogliamo visualizzare; es. se abbiamo 3 intertempi possiamo visualizzarne solo alcuni a piacere oppure tutti.

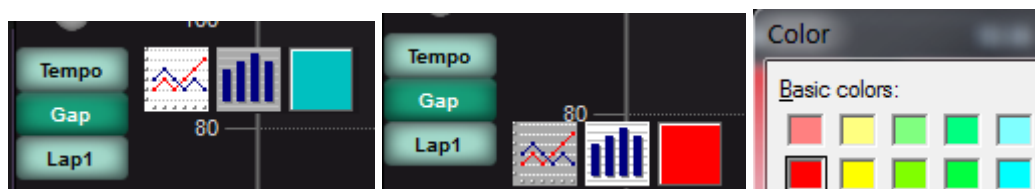


Se abbiamo già aggiunto delle colonne e vogliamo inserirne una in mezzo ad altre due, procedere in questo modo: selezionare la colonna SUCCESSIVA a quella che vogliamo aggiungere, scegliere la colonna desiderata dalla tendina e premere <Inserisci>. Analogamente per cancellare una colonna che non ci interessa più, selezionare la colonna e premere <Elimina>. NB Non esiste al momento un comando di “sposta colonna” (né di “Rinomina Intestazione”), quindi è necessario eliminarla e re-inserirla con il metodo appena descritto.

Esempio: inserire la colonna Gruppo tra Nome e Tempo. Selezionare la colonna Tempo (ovvero quella successiva a dove vogliamo inserirla; deve diventare nera), scegliere dalla tendina *Gruppo* e premere <Inserisci>.

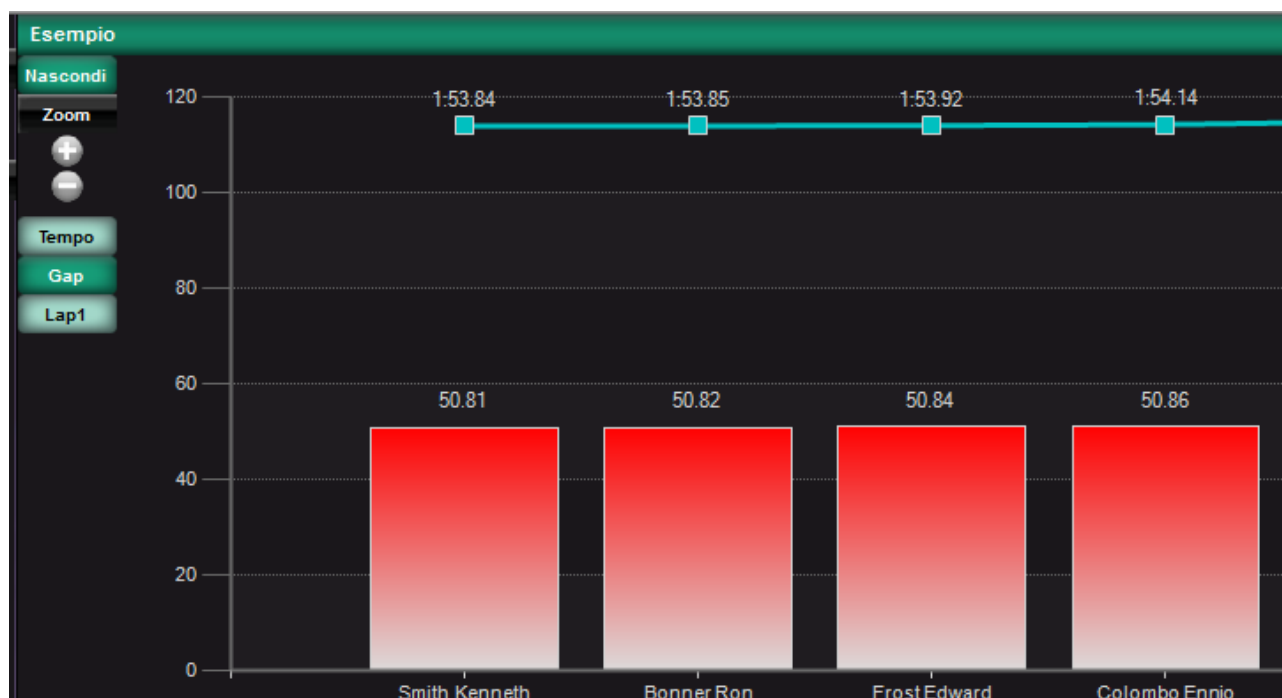


E' possibile configurare i grafici, scegliendo se visualizzarli, il tipo di visualizzazione (linee o barre) e il loro colore.



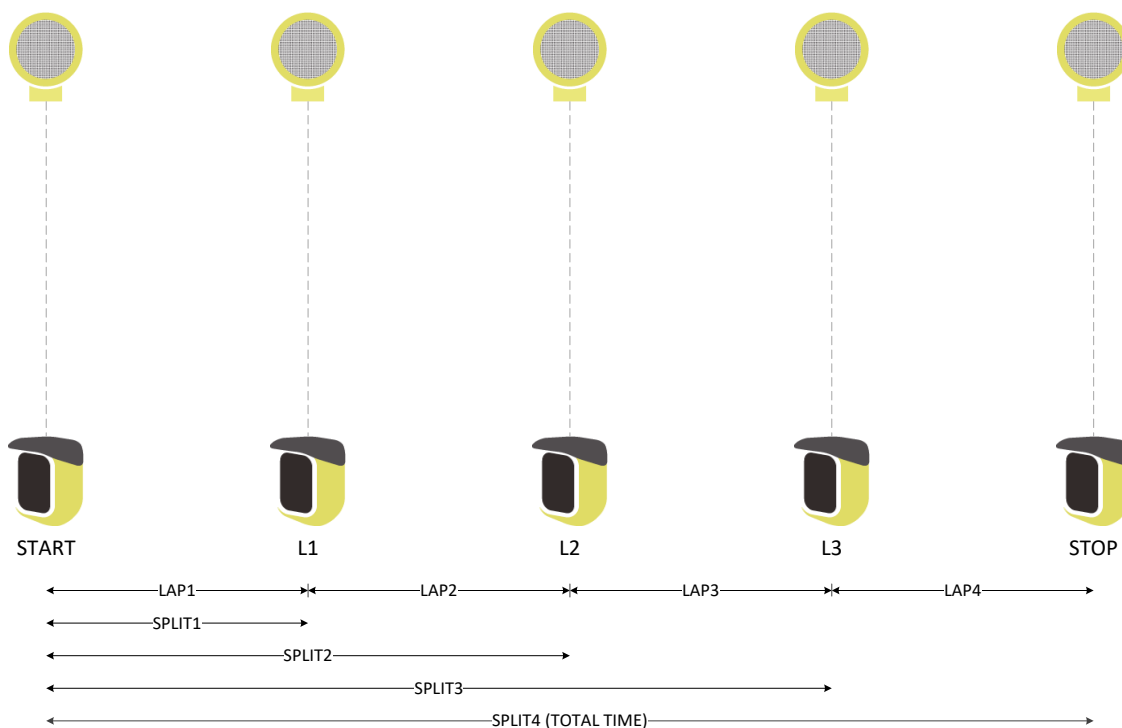
- Cliccare sulle singole Label delle varie colonne per accendere/spegnere il grafico
- Passarci sopra con il mouse per far comparire le due icone di istogrammi/barre e sceglierne una delle due
- Cliccare sul rettangolo colorato per far comparire il color picker e scegliere il colore desiderato

Esempio: non voglio visualizzare i grafici della colonna Gap (Distacco) e voglio vedere i tempi come istogrammi in azzurro e il Lap 1 come barre in rosso:



Si rammenta, in caso di presenza di intertempi, la differenza tra LAP e SPLIT:

Lo **SPLIT** è il tempo progressivo a partire dallo start, mentre il **LAP** è il tempo del singolo tratto.



Alla fine della configurazione delle colonne e dei grafici premere <Conferma ed Esci> per salvare.

3.2.3 TEMPLATE COUNTDOWN DISPONIBILI

Quando nei Test di tipo Basic, MultiStart, Counter attiviamo l'opzione Witty-SEM per usufruire di un semaforo di partenza, abbiamo la possibilità di scegliere un template di Countdown preconfigurato.

Tipo Test	Basic
Modo	In linea
Fine della prova	Numero di impulsi
Numero di impulsi	(Nessuno)
WittySem	Abilitato
Tipo di partenza Witty-SEM	Con Start
Tempo ripetizione Countdown	01 mm 00 ss
Countdown template	Countdown 10s
Template	Countdown 10s Countdown 5s Countdown 3s
Note	

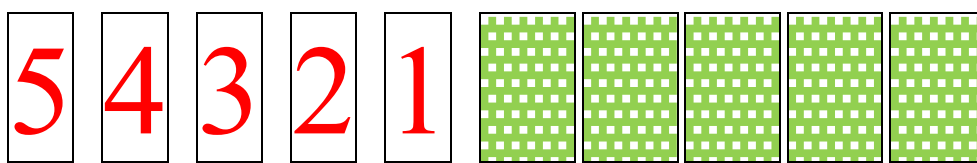
Per vedere a cosa corrispondono questi template (che in futuro potranno essere più di 3 e anche definibili dall'utente finale), si utilizza questa funzione.

Scegliere uno dei template e premere il bottone <Visualizza>

COUNTDOWN 3S COUNTDOWN 5S COUNTDOWN 10S	Visualizza Torna Indietro
--	---

La griglia mostra i secondi di countdown e il colore della cifra e il numero di secondi in cui il semaforo resta completamente illuminato.

-5	Countdown numerico	Rosso
-4	Countdown numerico	Rosso
-3	Countdown numerico	Rosso
-2	Countdown numerico	Rosso
-1	Countdown numerico	Rosso
0	Completamente illuminato	Verde
1	Completamente illuminato	Verde
2	Completamente illuminato	Verde
3	Completamente illuminato	Verde
4	Completamente illuminato	Verde



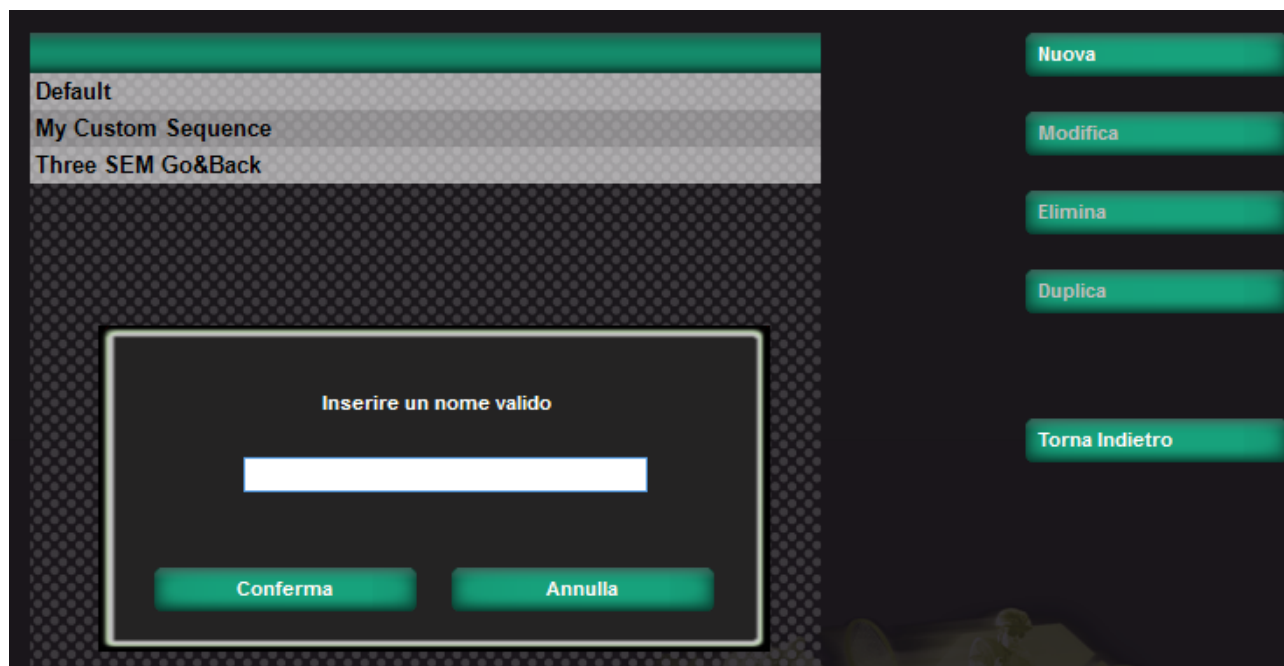
3.2.4 DEFINISCI/MODIFICA TEMPLATE SEQUENZE

Nei test di tipo Witty-SEM / Agility è possibile definire una sequenza (o percorso) personalizzata tramite un editor che andremo qui a descrivere.

Nome	
Tipo Test	WittySem
Modo	Agility
Sequenza	Personalizzata
Template sequenza	My Custom Sequence
Tempo ritardo	Default
Fine della prova	My Custom Sequence

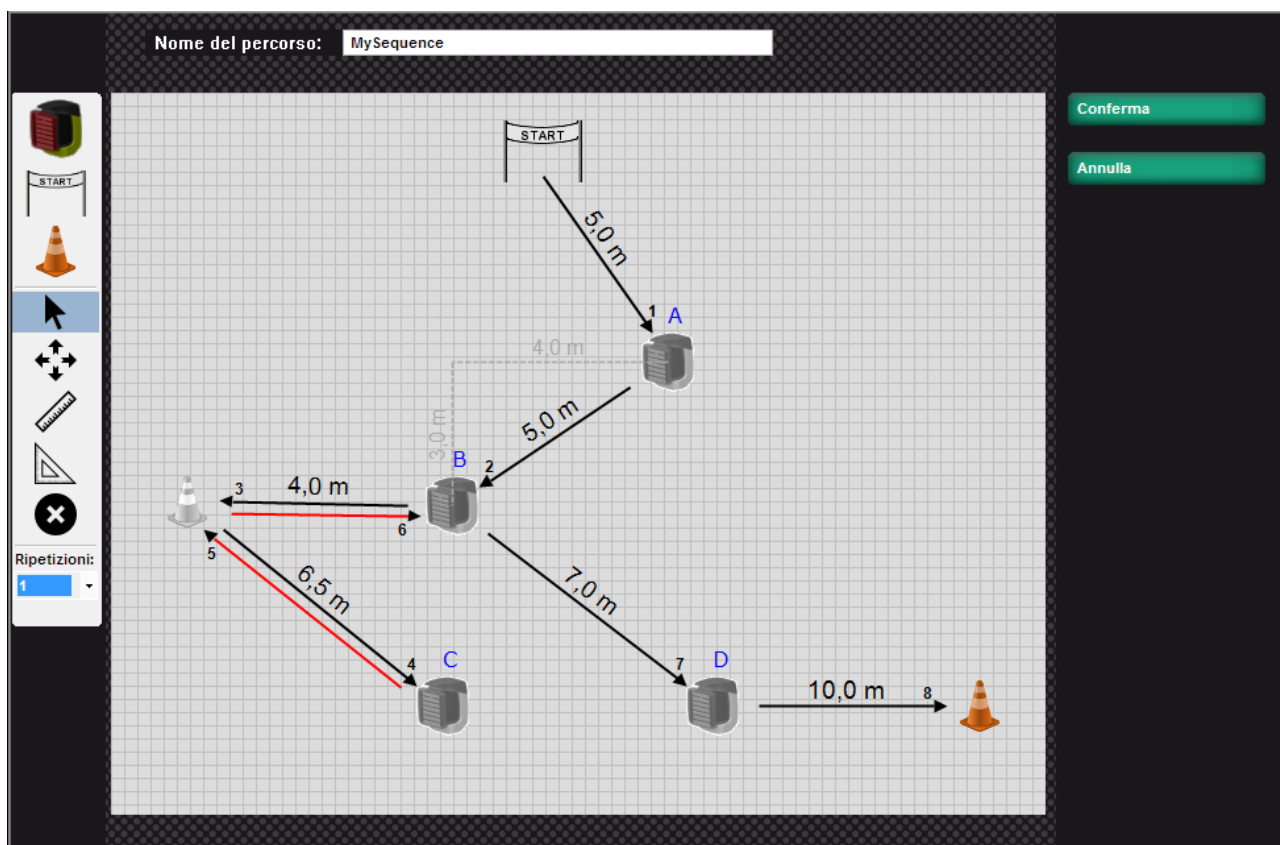
I bottoni <Modifica>, <Elimina> e <Duplica> sono analoghi alla gestione delle Definizioni Test (cap. 3.2.1).

Dalla lista delle sequenze premere <Nuova> per creare una nuova Sequenza, fornire un nome non già utilizzato e premere <Conferma>.



Si viene portati in un editor con questi macro-blocchi:

- In alto il nome della sequenza con la possibilità di modificare il nome
- Sulla sinistra una toolbar con gli strumenti messi a disposizione per costruire il percorso
- Sulla destra i bottoni di <Conferma> (salva ed esci) e di uscita senza salvataggio (<Annulla>)
- Al centro la “lavagna” dove posizionare i nostri oggetti e disegnare il percorso.



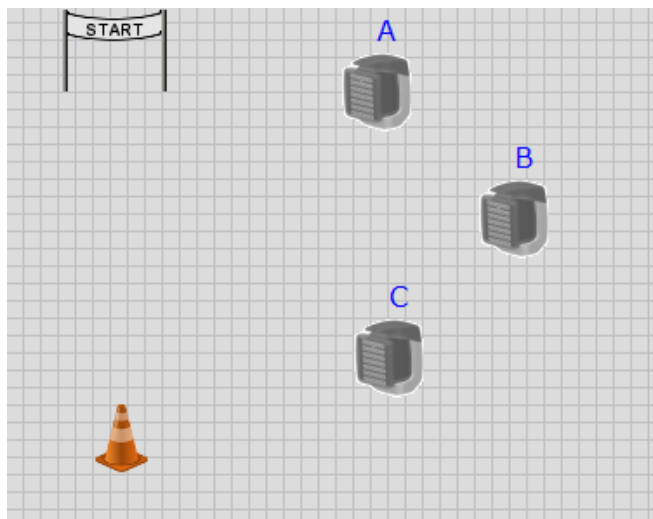
Gli strumenti sono i seguenti:

	Aggiungi Witty-SEM
	Aggiungi Start
	Aggiungi Punto di Passaggio o di Arrivo
	Seleziona Oggetto
	Muovi Oggetto
	Inserisci Collegamento Diretto tra due Oggetti
	Inserisci Collegamento tra due Oggetti con X,Y
	Elimina Oggetto
Ripetizioni: 1	Numero di Ripetizioni

Il concetto di base è quello di rappresentare sullo schermo il percorso che vogliamo far compiere all'atleta, indicando quanti semafori useremo, in quale sequenza si accenderanno e, opzionalmente, le distanze che li separano, così da avere oltre ai tempi anche le velocità.

3.2.4.1 POSIZIONAMENTO E SPOSTAMENTO DEGLI ELEMENTI

Tramite i primi 3 strumenti (Start, Semaforo, Cono Lap/Stop) posizionare sulla lavagna gli elementi che definiscono il nostro percorso.

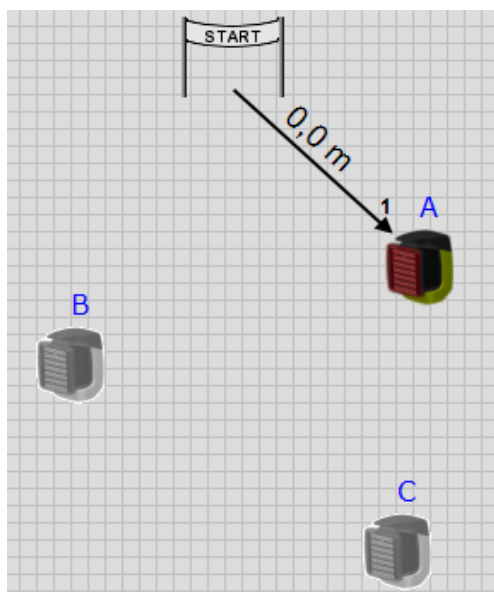


Con lo strumento Muovi, è possibile spostare l'oggetto cliccato (cliccare, tenere premuto il pulsante, muovere l'oggetto nella nuova posizione e rilasciare il mouse)

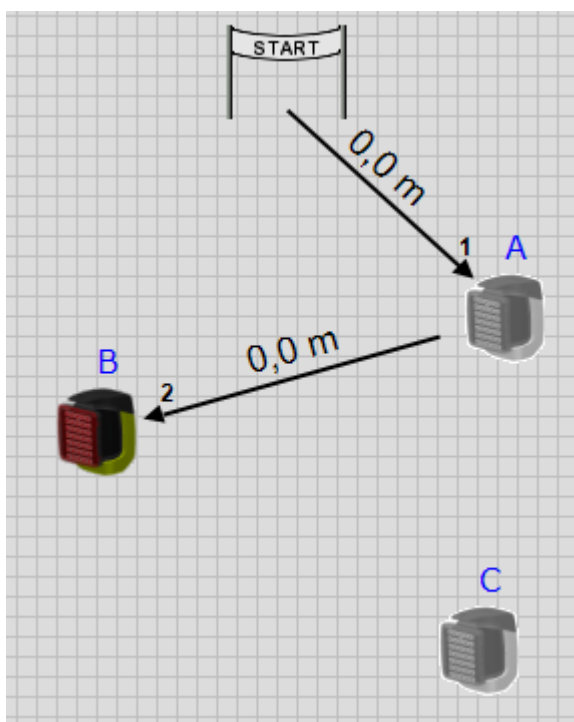
3.2.4.2 COLLEGAMENTI E DISTANZE

Con i due strumenti "Collega" e "Collega XY" (il righello e la squadretta) è possibile indicare la SEQUENZA di collegamento tra un elemento e l'altro e opzionalmente la distanza tra essi.

Selezionare lo strumento righello e cliccare sul primo elemento del nostro percorso (ad es. lo start oppure un cono o il semaforo A). Trascinare, sempre tenendo premuto il pulsante del mouse, il collegamento al secondo elemento desiderato. L'elemento di destinazione collegato viene reso evidenziato e vicino alla freccia di collegamento viene segnalato il numero di collegamento.



Procedere con un secondo collegamento, ad es. da A a B



Usando lo strumento squadretta possiamo indicare non la distanza diretta ma i cateti (lati X e Y) di un ipotetico triangolo. Colleghiamo con questo strumento i semafori B e C.

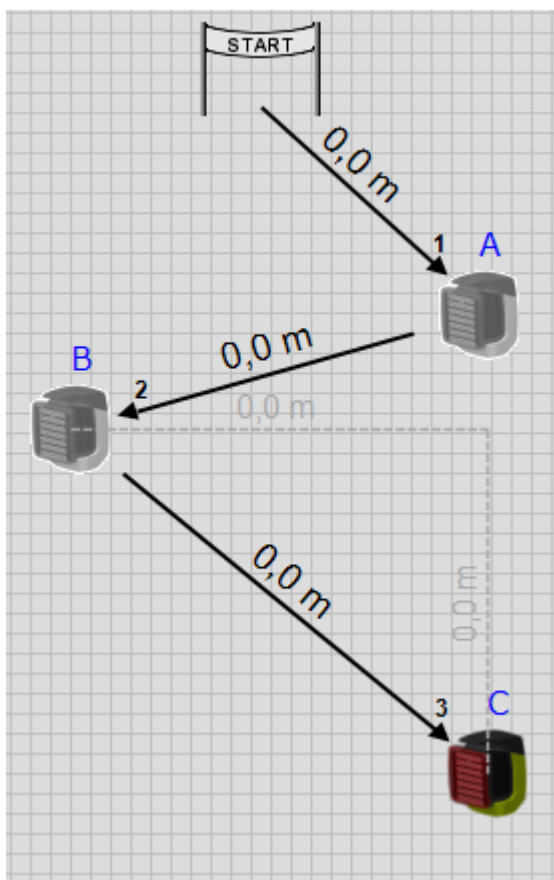
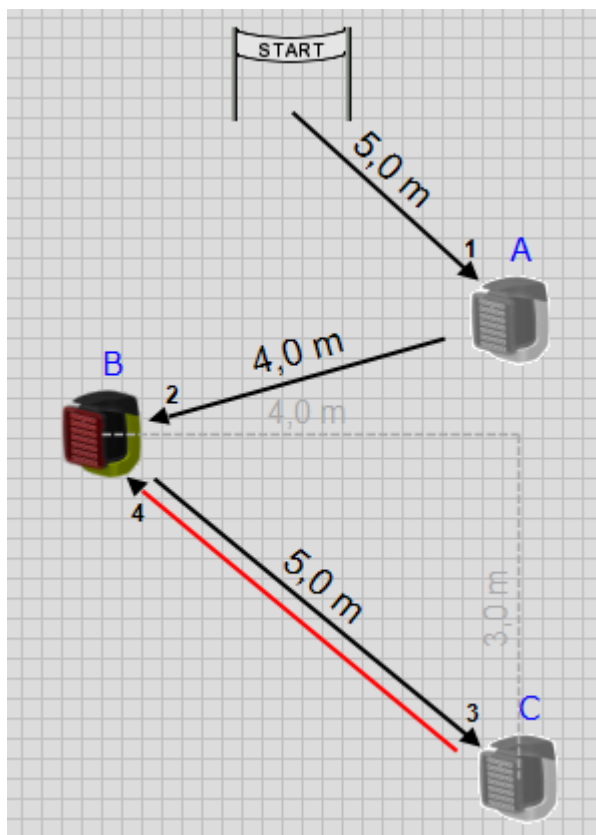


Diagram illustrating a triangular path with three robots (A, B, C) and a START flag. The path segments are labeled with distances:

- Segment 1 (START to A): 5,0 m
- Segment 2 (A to B): 4,0 m
- Segment 3 (B to C): 5,0 m

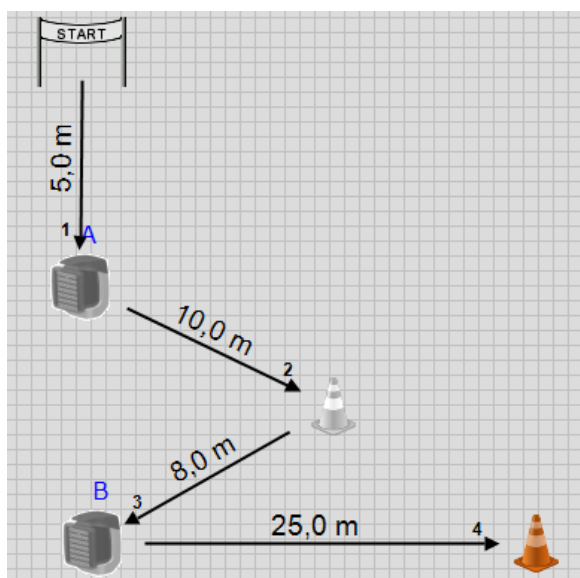
A dashed line indicates a vertical segment of 3,0 m from point B to point C.

Nulla vieta di creare un percorso dove bisogna tornare da un punto a un altro; ad esempio cliccare nuovamente sul righello e creare un collegamento tra C e B: il tratto viene indicato in rosso per segnalarci che è un “ritorno”.

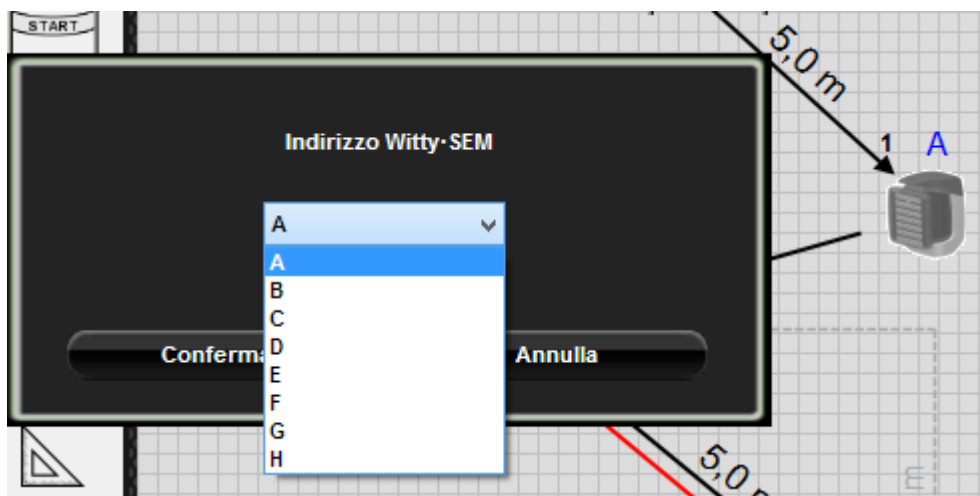


Lo striscione di Start e i coni di Lap/Stop sono esclusivamente degli indicatori “estetici” che ci servono per indicare la fine del percorso (stop) oppure un punto intermedio tra due semafori. Non hanno alcuna valenza al fine del cronometraggio (ovvero non rappresentano una fotocellula) tranne per il calcolo delle velocità.

Ad esempio se per andare da A a B il percorso non è diretto, possiamo mettere un cono in mezzo ai due. In questo caso la distanza da A a B al fine del calcolo della velocità viene considerata come 18 metri. I primo step da Start ad A e l’ultimo step da B al secondo cono non hanno invece nessun impatto sul cronometraggio e sono solo un memorandum visivo.

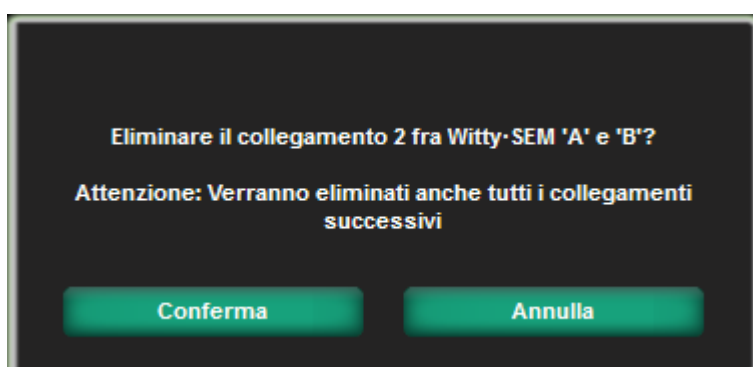
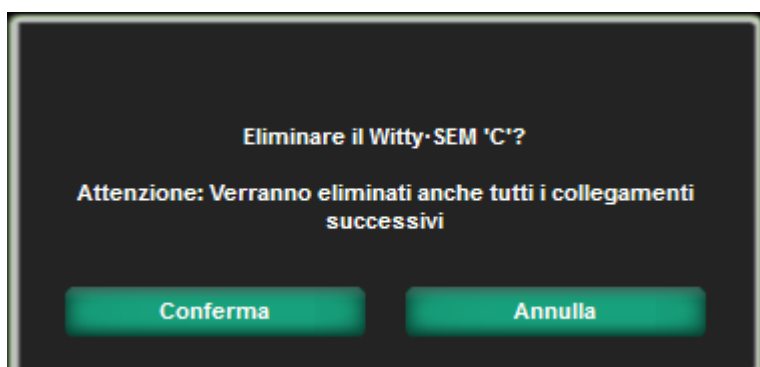


Sempre con lo strumento freccia (seleziona), cliccando un Witty-SEM precedentemente posizionato, possiamo cambiare l'indirizzo al semaforo.



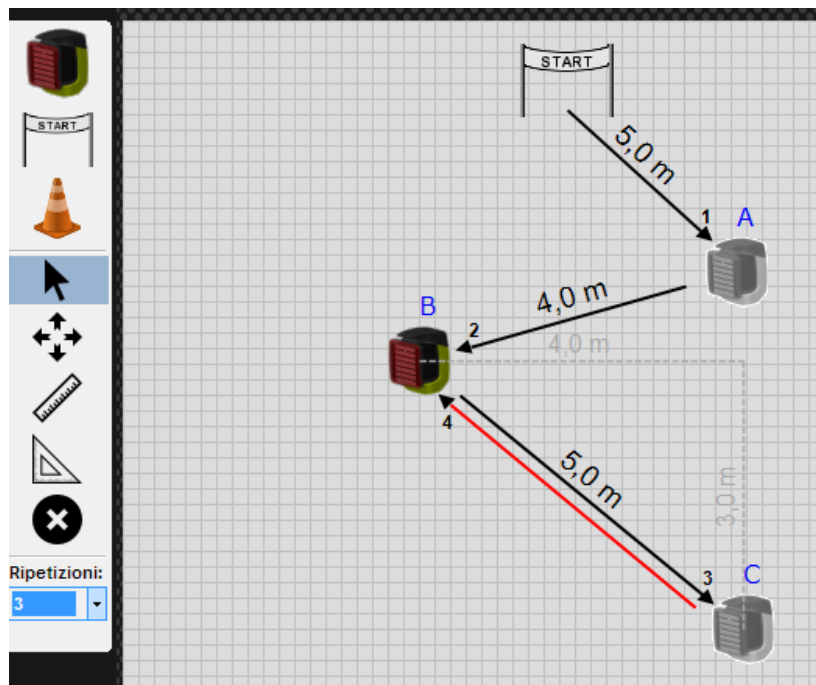
3.2.4.3 ELIMINAZIONE DI ELEMENTI

Con lo strumento Elimina si possono cancellare elementi o collegamenti. Cliccare quello che si vuole eliminare e confermare l'operazione. L'eliminazione di un elemento o di un collegamento, causa anche l'eliminazione di tutti i collegamenti successivi all'item cancellato.



3.2.4.4 RIPETIZIONI

Tramite la tendina posta in basso nella toolbar, è possibile indicare quante volte il percorso (circuit) deve essere ripetuto. Il numero di impulsi necessario a concludere il test sarà quindi il numero di collegamenti moltiplicato il numero di ripetizioni (nell'esempio $4 \times 3 = 12$)



3.2.4.5 TRASFERIMENTO DELLE SEQUENZE AL WITTY

Durante il trasferimento dei dati al cronometro Witty (vedi cap. 3.4.2) se scegliamo l'opzione "Definizione dei Test", TUTTE le sequenze create vengono trasferite sul cronometro, anche se non sono state assegnate ad una definizione. Questo consente di creare delle sequenze e poi assegnarle successivamente SUL cronometro ad una definizione di test creata al volo sul device.

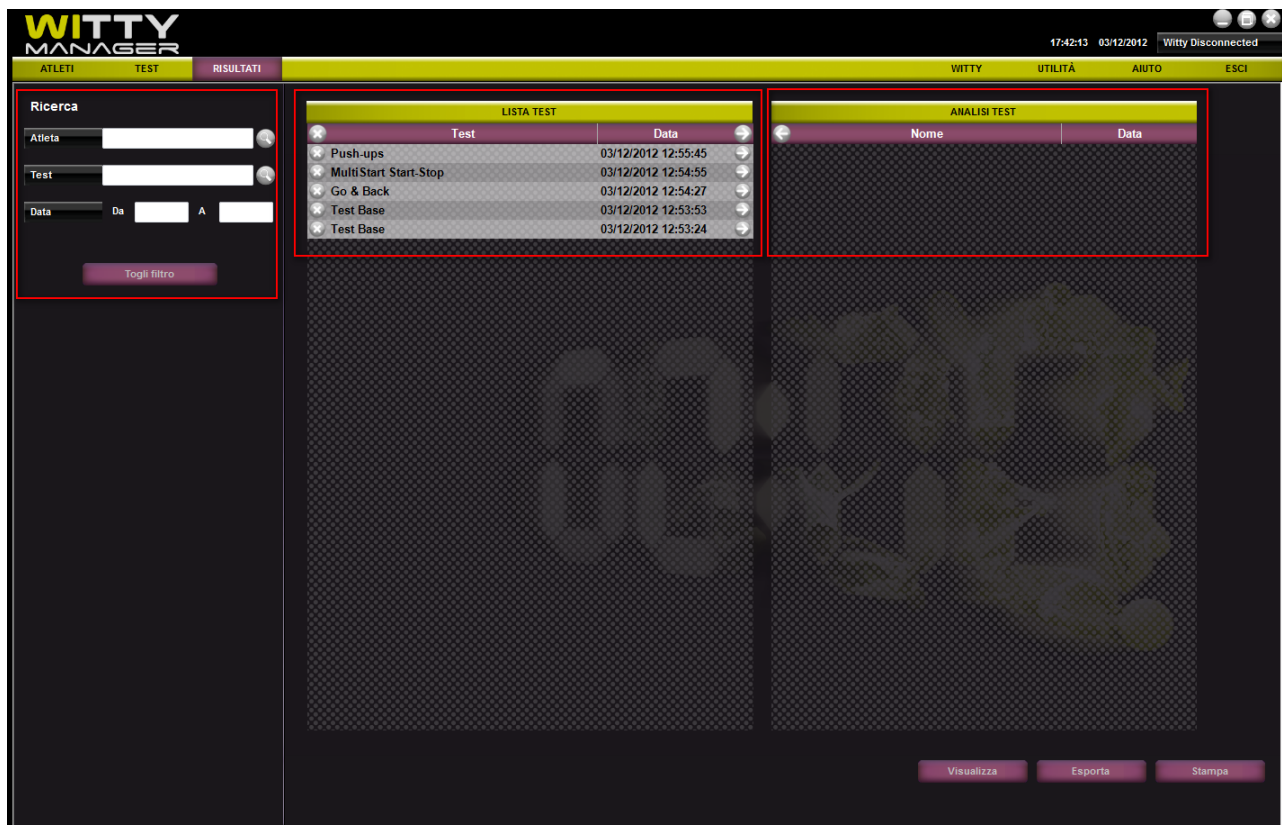
Nel momento che la sequenza viene trasferita oppure assegnata ad una definizione di test, viene resa "**read-only**", ovvero la sua modifica è resa impossibile ed è possibile solo visualizzarla. Se dobbiamo fare delle modifiche ad una sequenza già utilizzata, non ci resta quindi che duplicarla ed editare la sua copia con il nome cambiato.

Le sequenze assegnate ad una definizione di test, non possono essere ovviamente eliminate.

3.3 RISULTATI

Nella sezione Risultati sono visualizzati i test (prove) effettuati. La schermata RISULTATI è suddivisa in 3 parti (da sinistra a destra):

- Sezione FILTRI: pannello per ricercare una singola prova o filtrare secondo vari parametri
- LISTA TEST: contiene tutte le prove effettuate eventualmente filtrate dai nostri parametri;
- ANALISI TEST: contiene le prove che manualmente abbiamo selezionato per essere visionate, stampate o esportate.

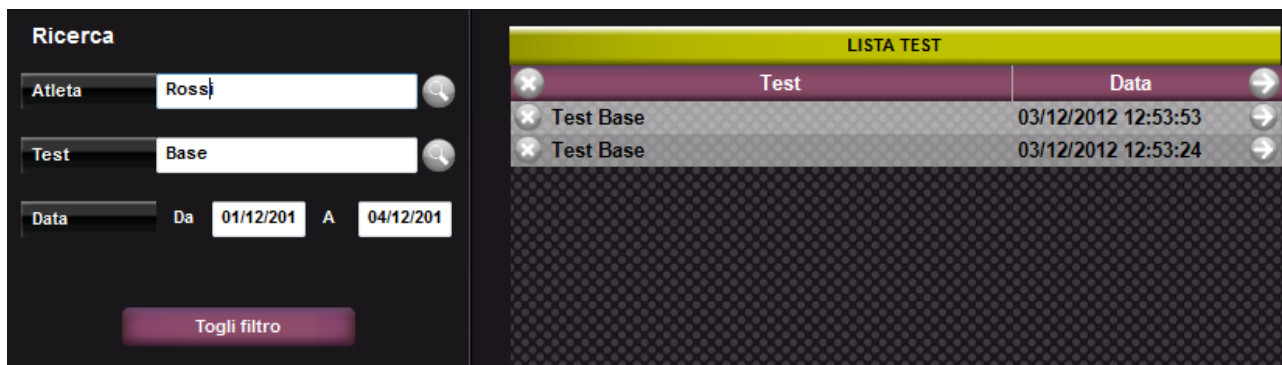


Test	Data
Push-ups	03/12/2012 12:55:45
MultiStart Start-Stop	03/12/2012 12:54:55
Go & Back	03/12/2012 12:54:27
Test Base	03/12/2012 12:53:53
Test Base	03/12/2012 12:53:24

Nome	Data
------	------

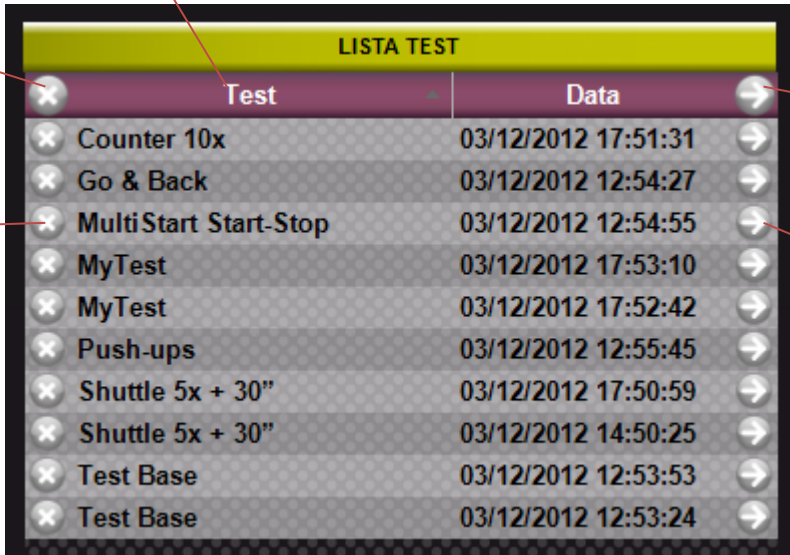
Pannello Filtri

Per ricercare un atleta o un test si possono inserire manualmente i dati nelle caselle di ricerca (es. digitare "Rossi" nel campo Atleta o "Base" nel campo Test) oppure premere il simbolo  per ottenere una lista di atleti o di test dalla quale scegliere. Analogamente è possibile filtrare per data inserendo un range di date tramite il controllo calendario. Per visualizzare tutte le prove e resettare i vari filtri, premere <Togli filtro>.



Test	Data
Test Base	03/12/2012 12:53:53
Test Base	03/12/2012 12:53:24

Lista Test



Ordina per...

Elimina Tutti

Elimina

Seleziona Tutti

Seleziona per analisi

LISTA TEST	
Test	Data
Counter 10x	03/12/2012 17:51:31
Go & Back	03/12/2012 12:54:27
MultiStart Start-Stop	03/12/2012 12:54:55
MyTest	03/12/2012 17:53:10
MyTest	03/12/2012 17:52:42
Push-ups	03/12/2012 12:55:45
Shuttle 5x + 30"	03/12/2012 17:50:59
Shuttle 5x + 30"	03/12/2012 14:50:25
Test Base	03/12/2012 12:53:53
Test Base	03/12/2012 12:53:24

Cliccare sui nomi delle colonne (Test, Data) per ottenere la lista ordinata secondo quel campo. Ripremere una seconda volta per rovesciare l'ordinamento (A...Z, Z...A).

Per eliminare un test, premere sul simbolo  alla riga corrispondente del test prescelto; per eliminare tutti i test visualizzati premere sempre  sull'intestazione della tabella (in alto).

Per scegliere un test da analizzare premere sul simbolo  alla riga corrispondente (oppure doppio click del mouse sulla riga): il test verrà spostato dalla tabella LISTA a quella ANALISI e in automatico verrà impostato un filtro sulla tipologia di test (es. scegliendo un test "Test Base" la Lista Test viene filtrata per contenere solo test di tipo "Basic – In Linea").

Per aggiungere tutti i test visualizzati premere sempre  sull'intestazione della tabella.

E' possibile anche fare una selezione multipla di più righe tramite i tasti **SHIFT** (selezione da...a...) o **CTRL** (selezione di più test) così come spiegato nel par. 3.1.3. Premendo il pulsante  verranno spostati solo i test selezionati, mentre premendo il tasto  verranno eliminate quelle righe.

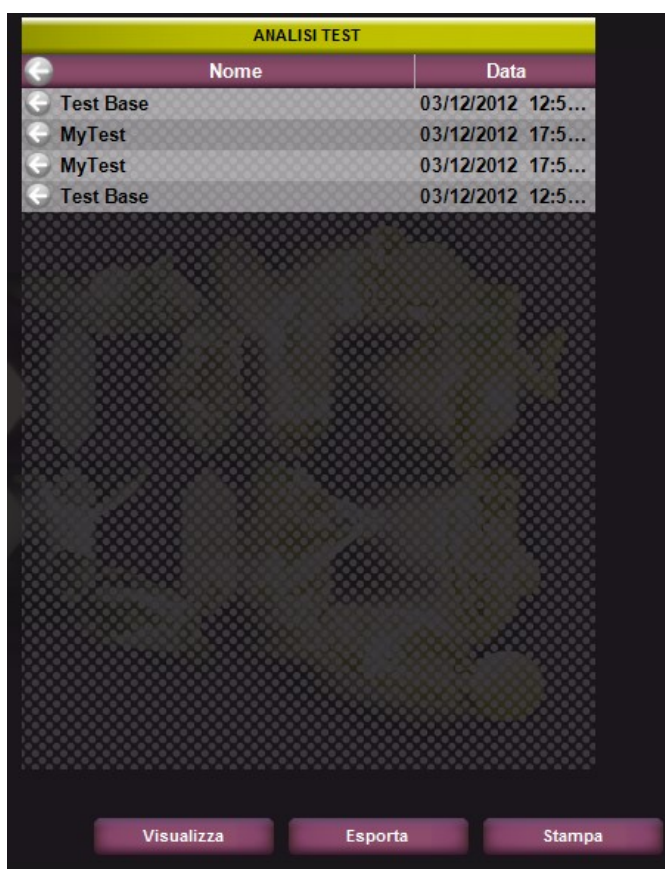
LISTA TEST	
Test	Data
Counter 10x	03/12/2012 17:51:31
Go & Back	03/12/2012 12:54:27
MultiStart Start-Stop	03/12/2012 12:54:55
MyTest	03/12/2012 17:53:10
MyTest	03/12/2012 17:52:42
Push-ups	03/12/2012 12:55:45
Shuttle 5x + 30"	03/12/2012 17:50:59
Shuttle 5x + 30"	03/12/2012 14:50:25
Test Base	03/12/2012 12:53:53
Test Base	03/12/2012 12:53:24

Analisi Test

Per visualizzare un singolo test fare doppio click sulla riga corrispondente nella tabella "ANALISI TEST". Per togliere un test dall'analisi premere sul simbolo  alla riga corrispondente nella tabella "ANALISI TEST", mentre per toglierli tutti premere sempre  sull'intestazione della tabella.

Per esportare i dati aggiungere almeno un test nella tabella "ANALISI TEST" e premere il pulsante <Esporta>. Viene chiesto se si desidera esportare in formato Excel oppure in formato Database .sdf (in questo modo possiamo creare un database ridotto che è un subset solo delle prove selezionate, ad esempio le prove di un singolo atleta).

Premendo il bottone <Stampa> viene generato un report in formato PDF contenente la somme delle prove presenti nella finestra Analisi Test. Prima della generazione viene chiesto in che directory depositare tale file.



ANALISI TEST	
 Nome	Data
 Test Base	03/12/2012 12:5...
 MyTest	03/12/2012 17:5...
 MyTest	03/12/2012 17:5...
 Test Base	03/12/2012 12:5...

Visualizza Esporta Stampa

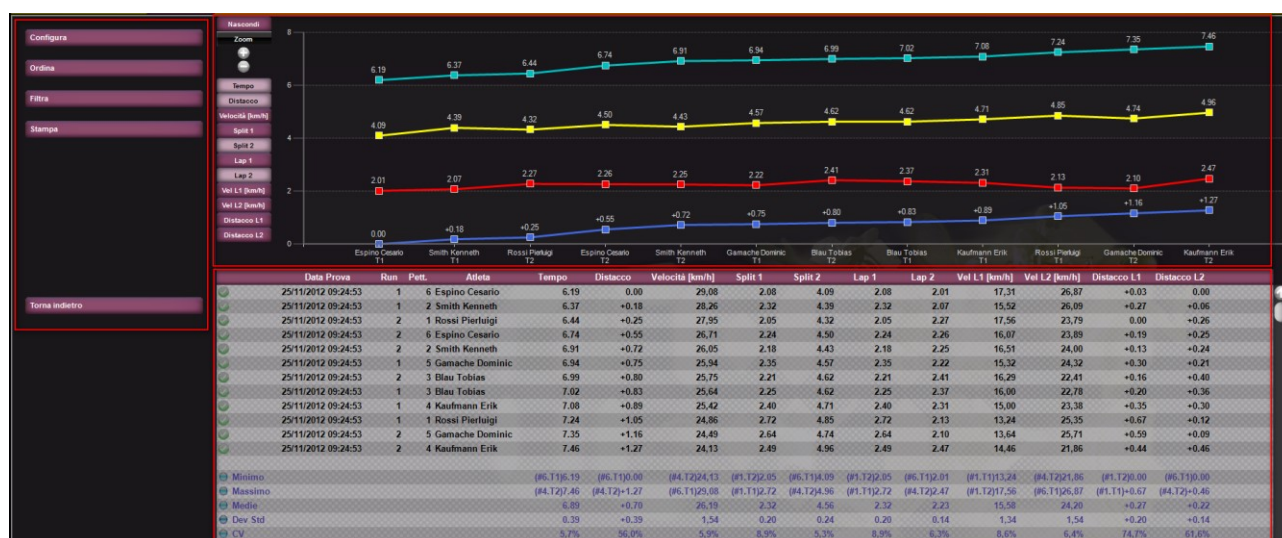
Visualizza

La funzione Visualizza ci consente di entrare nel dettaglio di una o più prove e vedere tutti i dati relativi ad esse sia in forma numerica che grafica.

Dopo aver selezionato le prove dalla lista di sinistra (Lista Test) e portate nella lista di destra (Analisi Test), possiamo visualizzarne una alla volta facendo doppio click sopra di essa.

Se invece premiamo il tasto <Visualizza> e abbiamo nella lista diverse prove, otterremo la visualizzazione della somma dei risultati delle N prove presenti nella finestra "Analisi Test". E' ovvio che per avere dei risultati coerenti e comparabili le prove devono essere più simili possibile (stessa lunghezza di percorso, numero di intertempi uguali, stesse basi di velocità, ecc.).

Una volta entrati nella visualizzazione di una o più prove ci troveremo con una maschera di questo tipo:

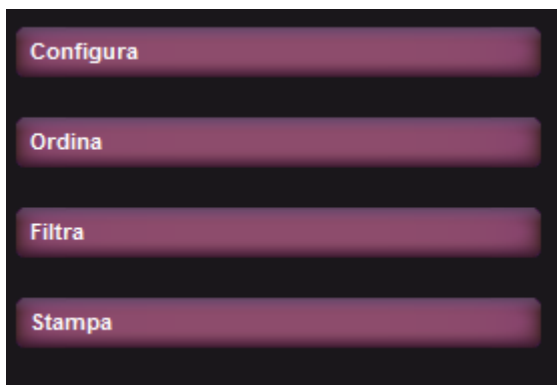


Possiamo dividere lo schermo in tre grandi zone:

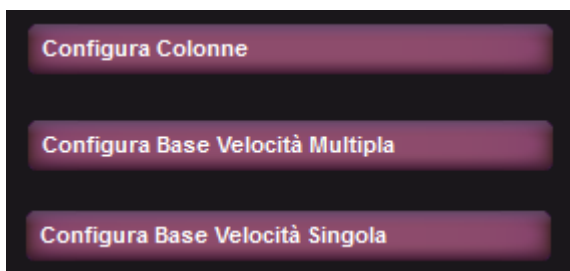
- Pannello di configurazione di sinistra
- Grafici
- Griglia di dati numerici

3.3.1 PANNELLO DI CONFIGURAZIONE VISUALIZZAZIONE

Consente di configurare alcuni aspetti di grafici e griglie e di stampare un report dei risultati



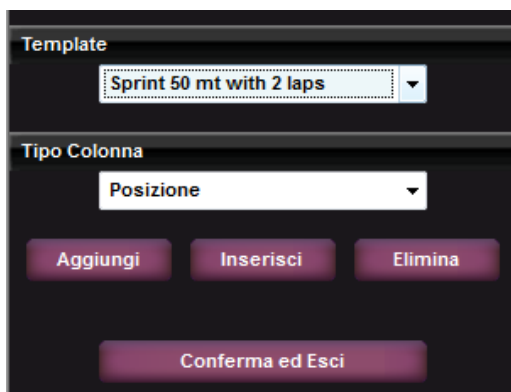
3.3.1.1 CONFIGURA



3.3.1.1.1 Configura Colonne

Con il comando <Configura Colonne> abbiamo la possibilità di scegliere un Template di visualizzazione diverso da quello di default (Simple Template) oppure diverso da quello associato alla Definizione di test.

Cliccando il comando si apre infatti un pannello dove dalla tendina Template possiamo scegliere un template tra quelli disponibili e creati con la procedura vista nel cap. 3.2.2. Inoltre possiamo aggiungere, inserire o eliminare al volo delle colonne esattamente nello stesso modo con cui si creano i template.

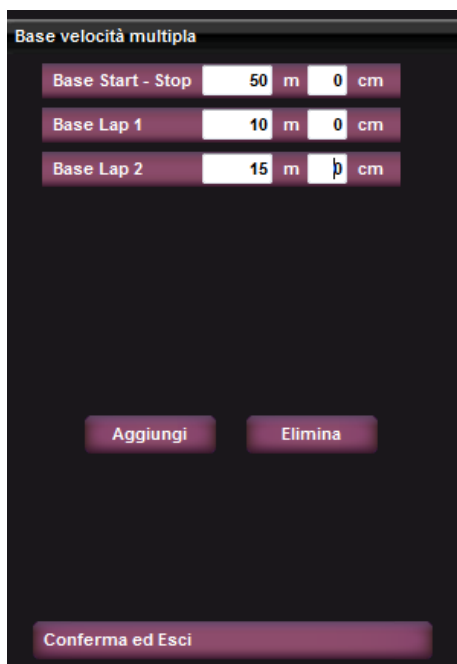


3.3.1.1.2 Configura Base Velocità Multipla

Analogamente a quanto fatto nella Definizione di Test è possibile visualizzare (e modificare) eventuali Basi Velocità (singole o multiple) per ottenere una visualizzazione corretta delle colonne velocità (sia totale che dei singoli segmenti di intertempo).

Usare i comandi <Aggiungi> e <Elimina> per gestire le diverse basi e premere <Conferma ed Esci> per vedere applicati questi valori alle colonne velocità.

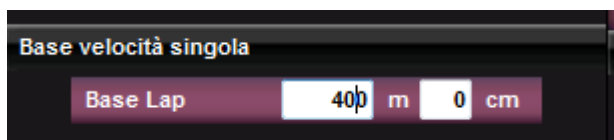
NB Il comando <Elimina> elimina sempre l'ULTIMA Base inserita e non quella in cui si trova il cursore.



Atleta	Tempo	Distacco	Velocità [km/h]	Split 1	Split 2	Lap 1	Lap 2	Vel L1 [km/h]	Vel L2 [km/h]
Espino Cesario	6.54	0.00	27,52	2.01	4.24	2.01	2.23	17,91	24,22
Rossi Pierluigi	6.70	+0.16	26,87	2.11	4.32	2.11	2.21	17,06	24,43
Blau Tobias	6.98	+0.44	25,79	2.27	4.63	2.27	2.36	15,86	22,88
Smith Kenneth	7.01	+0.47	25,68	2.82	4.82	2.82	2.00	12,77	27,00
Kaufmann Erik	7.41	+0.87	24,29	2.40	4.92	2.40	2.52	15,00	21,43
Gamache Dominic	7.48	+0.94	24,06	2.35	4.83	2.35	2.48	15,32	21,77

3.3.1.1.3 Configura Base Velocità Singola

Analogo al comando precedente, ma utilizzato per Basi di tipo "giro" (es. i 400 mt) o per Basi tutte uguali tra di loro.



I due comandi precedenti sono ABILITATI SOLO se stiamo una singola prova e non più prove contemporaneamente (che potrebbero avere basi velocità diverse tra di loro).

Si rimanda al manuale del Kit di cronometraggio Witty per la spiegazione dettagliata dei concetti di Basi Velocità (cap. 5.1.1.4.3 e 5.1.1.4.4)

3.3.1.2 ORDINA

Consente di scegliere in che ordine visualizzare i dati (sia numerici che grafici), ovvero su quali colonne operare l'ordinamento.

E' possibile scegliere da 1 a 3 colonne e per ogni campo specificare in che verso ordinare (crescente o decrescente); le tendine riportano tutte le colonne che attualmente si stanno visualizzando con il nome attribuito da voi in fase di creazione template. Il bottone <Togli Ordine> consente di resettare le 3 tendine e ritornare all'ordinamento iniziale di default.



Nell'esempio sottostante si vuole ordinare la griglia per Data Prova, a parità di questo per Numero Prova Decrescente (colonna chiamata Run) e a parità di questo per Split 1 (ovvero chi ha fatto meglio nel primo segmento di percorso).

Ordina per	Data Prova	Run	Pett.	Atleta	Tempo	Distacco	Velocità [km/h]	Split 1	Split 2
Data Prova Crescente	25/11/2012 09:24:53	2	1	Rossi Pierluigi	6.44	+0.25	27,95	2.05	4.32
	25/11/2012 09:24:53	2	2	Smith Kenneth	6.91	+0.72	26,05	2.18	4.43
	25/11/2012 09:24:53	2	3	Blau Tobias	6.99	+0.80	25,75	2.21	4.62
	25/11/2012 09:24:53	2	6	Espino Cesario	6.74	+0.55	26,71	2.24	4.50
	25/11/2012 09:24:53	2	4	Kaufmann Erik	7.46	+1.27	24,13	2.49	4.96
	25/11/2012 09:24:53	2	5	Gamache Dominic	7.35	+1.16	24,49	2.64	4.74
	25/11/2012 09:24:53	1	6	Espino Cesario	6.19	0.00	29,08	2.08	4.09
	25/11/2012 09:24:53	1	3	Blau Tobias	7.02	+0.83	25,64	2.25	4.62
	25/11/2012 09:24:53	1	2	Smith Kenneth	6.37	+0.18	28,26	2.32	4.39
	25/11/2012 09:24:53	1	5	Gamache Dominic	6.94	+0.75	25,94	2.35	4.57
	25/11/2012 09:24:53	1	4	Kaufmann Erik	7.08	+0.89	25,42	2.40	4.71
	25/11/2012 09:24:53	1	1	Rossi Pierluigi	7.24	+1.05	24,86	2.72	4.85
	28/11/2012 09:32:14	1	1	Rossi Pierluigi	6.45	+0.26	27,91	1.97	4.32
	28/11/2012 09:32:14	1	6	Espino Cesario	6.87	+0.68	26,20	2.10	4.30
	28/11/2012 09:32:14	1	5	Gamache Dominic	6.62	+0.43	27,19	2.14	4.24
	28/11/2012 09:32:14	1	2	Smith Kenneth	7.59	+1.40	23,72	2.39	4.91
	28/11/2012 09:32:14	1	4	Kaufmann Erik	7.21	+1.02	24,97	2.55	4.74
	28/11/2012 09:32:14	1	3	Blau Tobias	7.57	+1.38	23,78	2.55	5.01
	04/12/2012 09:54:33	1	6	Espino Cesario	6.54	+0.35	27,52	2.01	4.24
	04/12/2012 09:54:33	1	1	Rossi Pierluigi	6.70	+0.51	26,87	2.11	4.32
	04/12/2012 09:54:33	1	3	Blau Tobias	6.98	+0.79	25,79	2.27	4.63
	04/12/2012 09:54:33	1	5	Gamache Dominic	7.48	+1.29	24,06	2.35	4.83
	04/12/2012 09:54:33	1	4	Kaufmann Erik	7.41	+1.22	24,29	2.40	4.92
	04/12/2012 09:54:33	1	2	Smith Kenneth	7.01	+0.82	25,68	2.82	4.82

3.3.1.3 FILTRA

Il comando Filtra consente di filtrare le righe della griglia numerica secondo due campi:

- Il nome dell'atleta
- Il numero di pettorale
- Il numero di prova

Il cognome (e/o nome) dell'atleta può essere digitato anche in forma "tronca": es. "Ros", "Pier". Possiamo anche indicare entrambi il cognome e nome (in quest'ordine, quindi "Rossi Pierluigi" e non "Pierluigi Rossi"). Premere il bottone <Togli Filtro> per annullare i filtri impostati e vedere tutte le righe.

Filtra		Mostra				
Atleta	N° Prova	Miglior Prova	Data Prova	Run	Pett.	Atleta
Rossi	1	No	28/11/2012 09:32:14	1	1	Rossi Pierluigi
			04/12/2012 09:54:33	1	1	Rossi Pierluigi
			25/11/2012 09:24:53	1	1	Rossi Pierluigi
			Minimo			(#1)6.45 (#1)0.00
			Massimo			(#1)7.24 (#1)+0.79
			Medie			6.79 +0.34
			Dev Std			0.40 +0.40
			CV			5,9% 116,4%

E' possibile anche usare la funzione "Ricerca" tramite il bottone a forma di lente  per selezionare più di un atleta e vedere quindi insieme i risultati di quel gruppo di persone

Membri di ATLETI			Mostra				
Pett.	Cognome	Nome	Atleta	N° Prova	Miglior Prova	Data Prova	Run
☐ 19	Rossinovich	Boris	Rossi Pierluigi, Smith Kenneth	1	No	25/11/2012 09:24:53	1
☐ 18	Rossini	Alessandro				25/11/2012 09:24:53	1
☐ 16	Della Vedova	Mario				28/11/2012 09:32:14	1
☐ 15	Brunelle	Nicolas				04/12/2012 09:54:33	1
☐ 14	Ford	Ron				04/12/2012 09:54:33	1
☐ 13	Mercier	Gustav				28/11/2012 09:32:14	1
☐ 12	Rodarte	Victor				04/12/2012 09:54:33	1
☐ 11	Conti	Aldo				25/11/2012 09:24:53	1
☐ 10	Frost	Edward				28/11/2012 09:32:14	1
☐ 9	Colombo	Ennio					
☐ 8	Adler	Peter					
☐ 7	Fierro	Carlos					
☒ 6	Espino	Cesario					
☐ 5	Gamache	Dominic					
☐ 4	Kaufmann	Erik					
☐ 3	Blau	Tobias					
☒ 2	Smith	Kenneth					
☒ 1	Rossi	Pierluigi					

La funzione Miglior prova infine estrae per ogni atleta il suo miglior risultato (basato sul campo "Tempo") consentendo così di isolare per ognuno solo il suo miglior tempo e stilare una classifica assoluta.

Filtra		Mostra				
Atleta	N° Prova	Miglior Prova	Data Prova	Run	Pett.	Atleta
	Tutte	Si	25/11/2012 09:24:53	1	6	Espino Cesario
			25/11/2012 09:24:53	1	2	Smith Kenneth
			25/11/2012 09:24:53	2	1	Rossi Pierluigi
			28/11/2012 09:32:14	1	5	Gamache Dominic
			04/12/2012 09:54:33	1	3	Blau Tobias
			25/11/2012 09:24:53	1	4	Kaufmann Erik

3.3.1.4 STAMPA

Premendo il bottone <Stampa> dentro la finestra di Visualizza otteniamo la creazione di un Report ampiamente configurabile.

Pos.	Pett.	Atleta	Tempo	Distacco	Lap 1	Distacco Lap 1
1	1	Espino Cesario	6.19	0.00	2.08	+0.11
2	2	Smith Kenneth	6.37	+0.18	2.32	+0.35
3	3	Rossi Pierluigi	6.44	+0.25	2.05	+0.08
4	4	Rossi Pierluigi	6.45	+0.26	1.97	0.00
5	5	Espino Cesario	6.54	+0.35	2.01	+0.04
6	6	Gamache Dominic	6.62	+0.43	2.14	+0.17
7	7	Rossi Pierluigi	6.70	+0.51	2.11	+0.14
8	8	Espino Cesario	6.74	+0.55	2.24	+0.27
9	9	Espino Cesario	6.87	+0.68	2.10	+0.13
10	10	Smith Kenneth	6.91	+0.72	2.18	+0.21
11	11	Gamache Dominic	6.94	+0.75	2.35	+0.38
12	12	Blau Tobias	6.98	+0.79	2.27	+0.30
13	13	Blau Tobias	6.99	+0.80	2.21	+0.24
14	14	Smith Kenneth	7.01	+0.82	2.82	+0.85
15	15	Blau Tobias	7.02	+0.83	2.25	+0.28
16	16	Kaufmann Erik	7.08	+0.89	2.40	+0.43
17	17	Kaufmann Erik	7.21	+1.02	2.55	+0.58
18	18	Rossi Pierluigi	7.24	+1.05	2.72	+0.75
19	19	Gamache Dominic	7.35	+1.16	2.64	+0.67
20	20	Kaufmann Erik	7.41	+1.22	2.40	+0.43
21	21	Kaufmann Erik	7.46	+1.27	2.49	+0.52
22	22	Gamache Dominic	7.48	+1.29	2.35	+0.38
23	23	Blau Tobias	7.57	+1.38	2.55	+0.58
24	24	Smith Kenneth	7.59	+1.40	2.39	+0.42
Minimo			(#6.T)6.19	(#6.T)0.00	(#1.T)1.97	(#1.T)0.00
Massimo			(#2.T)7.59	(#2.T)1.40	(#2.T)2.82	(#2.T)0.85
Medie			6.96	+0.77	2.31	+0.34
Dev Std			0.40	+0.40	0.22	+0.22
CV			5,8%	51,7%	9,8%	65,6%

Con i *Radiobutton* presenti sulla sinistra possiamo accendere e spegnere diverse sezioni del report e più precisamente i dati numerici e i grafici relativi alle colonne presenti nel template applicato. Selezionare Visibile/Nascondi per ciascuna sezione e premere il bottone <Applica> (oppure l'icona Apply sulla toolbar in alto).

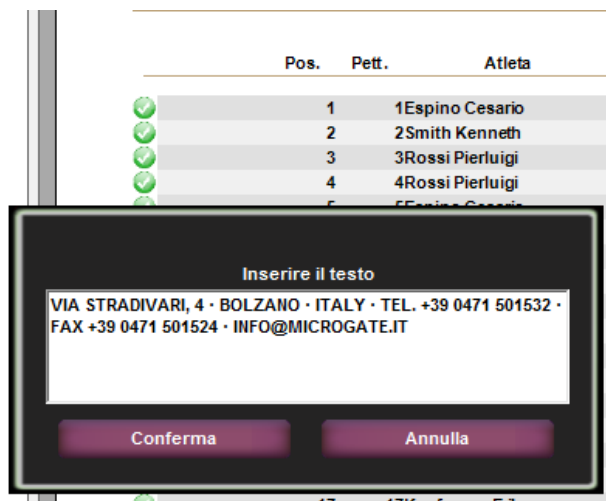
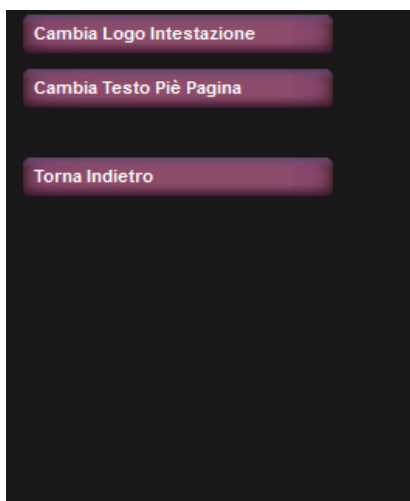
Le sezioni visibili faranno comparire sulla sinistra del report un albero di navigazione con il quale saltare alle varie pagine.

Gli altri comandi disponibili sulla toolbar sono:



- **Applica:** stessa funzione del bottone <Applica> quando modifichiamo la visibilità di una sezione
- **Stampa:** lancia il box di dialogo di Stampa di Windows
- **Esporta:** salva il report in formato Pdf, Word, Excel, Html nella cartella desiderata
- **Trova:** trova una parola (es. un nome di un atleta) all'interno del report
- **Zoom:** zooma il report secondo varie percentuali
- **Vai a:** i 4 bottoni rispettivamente consentono di navigare alla prima pagina, a quella precedente, a quella successiva e all'ultima

I bottoni <**Cambia Logo Intestazione**> e <**Cambia Testo Piè di Pagina**> consentono di personalizzare il report con il vostro logo e i vostri dati anagrafici (rispettivamente vengono stampati in alto a destra e nella riga in basso).

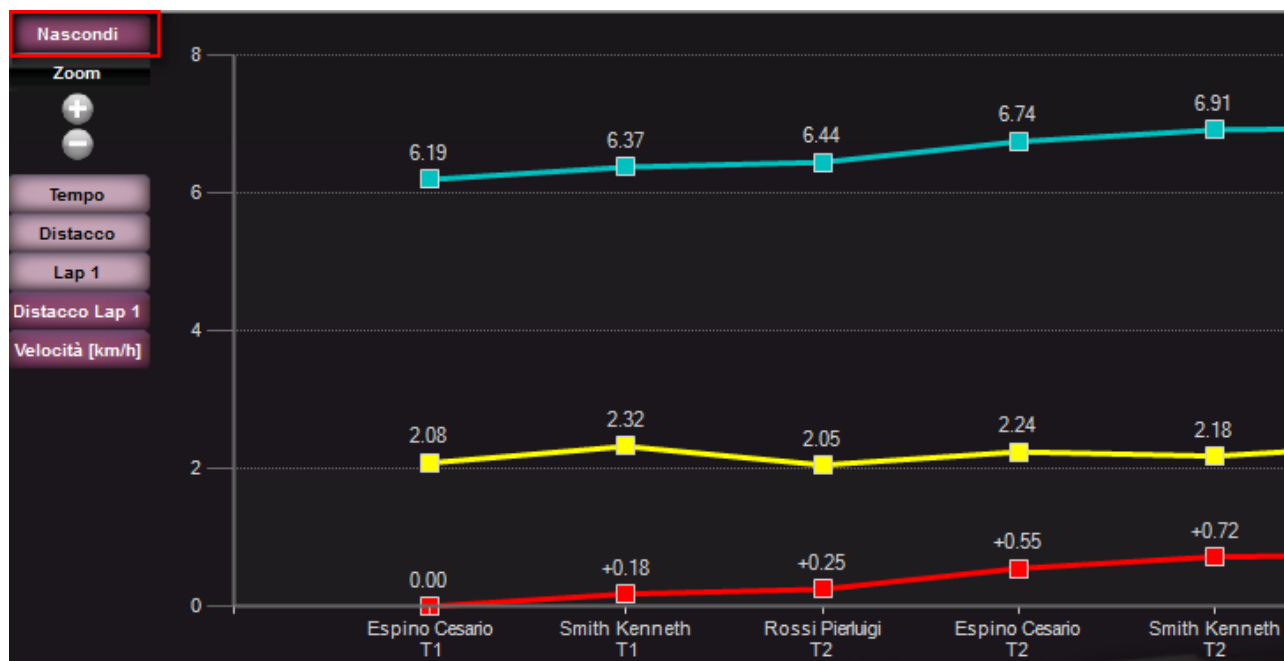


Il comando <Torna Indietro> esce dal Report Preview e torna alla maschera di visualizzazione risultati.

3.3.2 GRAFICI

Tutte le colonne numeriche di valori rappresentati nel template applicato (tempi, intertempi, distacchi, velocità) possono essere visualizzati graficamente tramite istogrammi o grafici a barre.

Se i grafici non interessano, possono essere nascosti tramite il bottone “toggle” Nascondi/Mostra posto in alto.



Le varie misure possono essere accese o spente semplicemente cliccandoci sopra; nell'esempio sopra i campi Distacco Lap1 e Velocità sono “spenti” e non visualizzati.

Il quadratino vicino al bottone funge da legenda visualizzando il colore del grafico associato; cliccandoci sopra faremo apparire un *Color Picker* che ci permetterà di scegliere un colore differente.

Posizionandosi sopra uno dei bottoni (senza cliccare), apparirà sulla destra il tipo di grafico visualizzato che può essere a linee (📈) o colonne (📊). Per cambiare tipo di grafico basta premere il tasto sinistro del mouse sul simbolo corrispondente.

Premendo i simboli sotto “Zoom” si può aumentare (+) o ridurre (−) l'ingrandimento di visualizzazione del grafico. Analogamente possiamo selezionare un range (rettangolo) ristretto di dati su alcuni valori per vederlo ingradito.

3.3.3 TABELLA DEI DATI NUMERICI

Come abbiamo visto in precedenza, nella griglia dei dati numerici sono visualizzati le singole righe secondo il template applicato (standard o personalizzato da noi).

	Pos.	Prova	Bib	Atleta	Tempo	Distacco	Lap 1	Distacco Lap 1	Velocità [km/h]
✓	1	1	6	Espino Cesario	6.19	0.00	2.08	+0.03	29,08
✓	2	1	2	Smith Kenneth	6.37	+0.18	2.32	+0.27	28,26
✓	3	2	1	Rossi Pierluigi	6.44	+0.25	2.05	0.00	27,95
✓	4	2	6	Espino Cesario	6.74	+0.55	2.24	+0.19	26,71
✓	5	2	2	Smith Kenneth	6.91	+0.72	2.18	+0.13	26,05
✓	6	1	5	Gamache Dominic	6.94	+0.75	2.35	+0.30	25,94
✓	7	2	3	Blau Tobias	6.99	+0.80	2.21	+0.16	25,75
✓	8	1	3	Blau Tobias	7.02	+0.83	2.25	+0.20	25,64
✓	9	1	4	Kaufmann Erik	7.08	+0.89	2.40	+0.35	25,42
✓	10	1	1	Rossi Pierluigi	7.24	+1.05	2.72	+0.67	24,86
✓	11	2	5	Gamache Dominic	7.35	+1.16	2.64	+0.59	24,49
✓	12	2	4	Kaufmann Erik	7.46	+1.27	2.49	+0.44	24,13
🔍	Minimo				(#6.T1)6.19	(#6.T1)0.00	(#1.T2)2.05	(#1.T2)0.00	(#4.T2)24,13
🔍	Massimo				(#4.T2)7.46	(#4.T2)+1.27	(#1.T1)2.72	(#1.T1)+0.67	(#6.T1)29,08
🔍	Medie				6.89	+0.70	2.32	+0.27	26,19
🔍	Dev Std				0.39	+0.39	0.20	+0.20	1,54
🔍	CV				5,7%	56,0%	8,9%	74,7%	5,9%

In fondo alla tabella vengono sempre calcolati alcuni **dati statistici** come:

- Valore Minimo (preceduto dal Pettorale# e dal numero di prova T=Trial)
- Valore Massimo
- Media (μ)
- Deviazione Standard (σ)
- Coefficiente di Variazione (CV: rapporto tra deviazione std. e valore assoluto della media)

Facendo **click con il tasto destro** su una riga compare un menu contestuale con le seguenti opzioni:

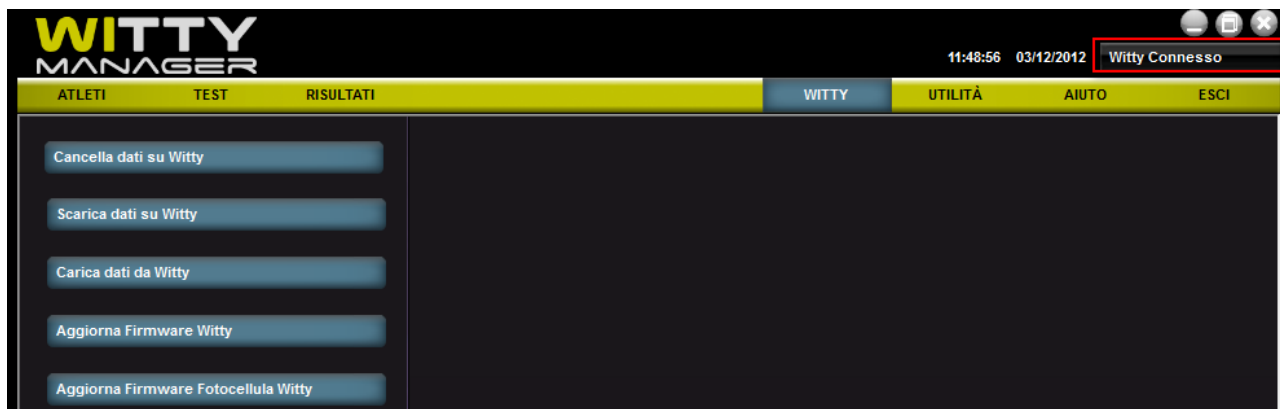
8	1	3 Blau Tobias	7.02	+0.83
9	1	4 Kaufmann Er		.89
10	1	1 Rossi Pierlui		.05
11	2	5 Gamache Do		.16
12	2	4 Kaufmann Erik	7.46	+1.27

Sostituisci
 Annulla
 Cambia numero prova

- **Sostituisci Pettorale:** permette di cambiare il pettorale (e di conseguenza l'atleta corrispondente) con un altro. Se nell'anagrafica ci sono atleti con lo stesso pettorale, una finestra chiede a quale atleta ci si vuole riferire
- **Elimina Riga:** cancella la riga selezionata (chiede conferma)
- **Cambia numero prova:** modifica il numero della prova

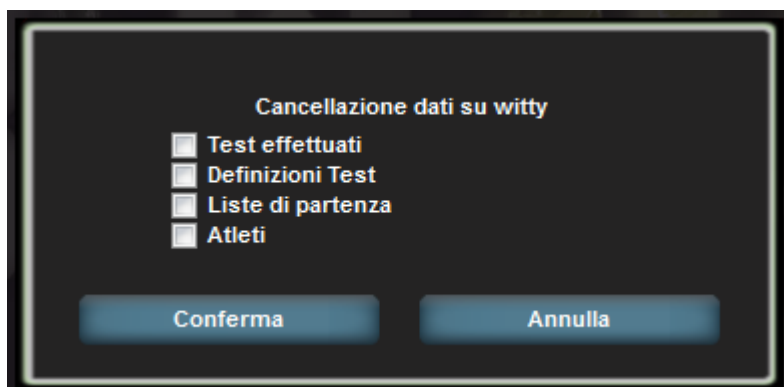
3.4 WITTY

Da questa sezione, una volta che abbiamo collegato il cronometro Witty al PC, possiamo gestire alcune funzionalità; verificare l'avvenuta installazione del driver e la connessione tramite la status bar in alto a destra.



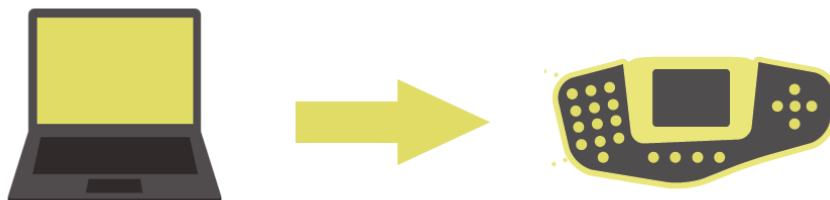
3.4.1 CANCELLA DATI SU WITTY

E' possibile cancellare i dati presenti sul cronometro e più precisamente i test effettuati, le definizioni dei test, le liste di partenza e l'anagrafica atleti. Scegliere una o più categorie di informazioni da cancellare e premere <Conferma>.



3.4.2 SCARICA DATI SU WITTY

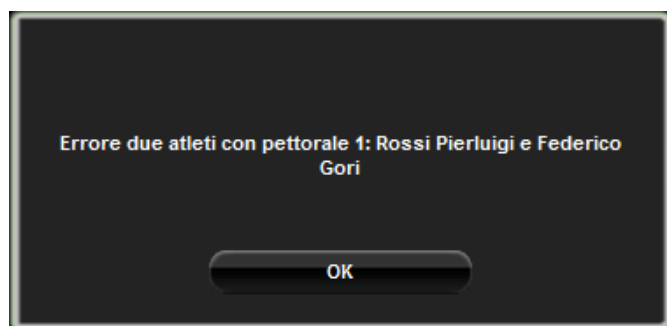
Con questa opzione si esegue lo scaricamento dati da pc verso Witty di definizioni di test personalizzate, dell'anagrafica atleti, e di eventuali liste di partenza.



Scegliere una o più categorie di informazioni da trasferire al cronometro; scegliendo l'opzione "liste di partenza" scegliere quali liste trasferire. Nel caso si scelga una lista viene trasferita la lista e gli atleti che la compongono. **ATTENZIONE:** se abbiamo precedentemente trasferito TUTTO il database Atleti e successivamente decidiamo di trasferire solo una o più liste (come nell'esempio sottostante), solo gli atleti appartenenti a quelle liste vengono copiati e quelli che non ne fanno parte vengono cancellati dal cronometro.

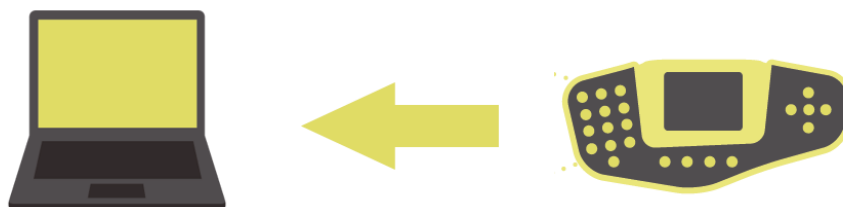
The screenshot shows the Witty Manager interface for data transfer. On the left, there are three checkboxes: ☒ Definizione dei test, ☐ Tutto il database atleti, and ☒ Liste di partenza e atleti correlati. On the right, there are two buttons: "Invia" and "Annulla". Below the checkboxes, there is a section titled "Liste disponibili" containing a list of three items: ☒ Students III C, ☒ Students IV A, and ☒ Students IV B.

In caso di atleti con lo stesso pettorale, viene mostrato un warning e gli atleti non vengono trasferiti.



3.4.3 CARICA DATI DA WITTY

Con questa opzione si esegue lo scaricamento dati delle prove cronometrate su Witty verso il pc. Se le prove sono di una tipologia non presente sul database di Witty Manager (es prove appartenenti ad una tipologia di test creata direttamente sul cronometro) viene scaricata anche la definizione di test collegata.



Premere il pulsante <Carica dati da Witty> per trasferire le prove e le eventuali definizioni di test; andando in Risultati troveremo la lista delle prove scaricate.

L'abbinamento delle prove ad un'anagrafica atleti, ovvero l'assegnazione Pettorale con Nome e Cognome atleta è dipendente dal flusso con il quale abbiamo gestito i nostri dati. Il workflow che consigliamo di seguire è il seguente:

1. Su PC creare un nuovo database e inserire i nomi degli atleti
2. Scaricare l'anagrafica atleti sul cronometro (tutta o filtrata da delle liste di partenza)
3. Far eseguire agli atleti le prove
4. Caricare su PC i dati trasferendoli da Witty
5. Osservare i Risultati con gli abbinamenti già eseguiti automaticamente dal programma

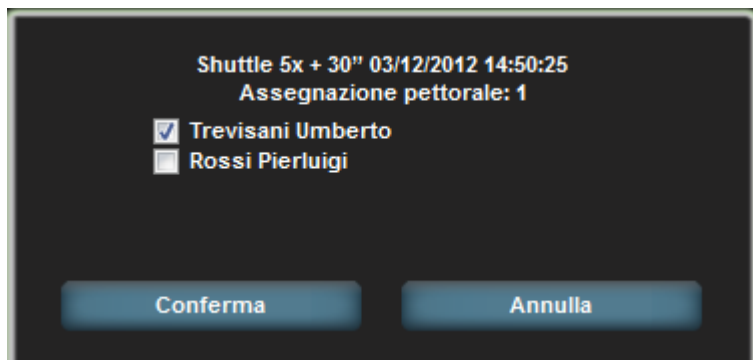
A questo caso (il primo nella tabella sottostante) se ne possono però aggiungere di altri: ad esempio se abbiamo cronometrato senza il nome degli atleti (solo indicando il pettorale, caso#2) oppure se stiamo lavorando con molteplici database. Vediamo qualche caso:

Anagrafica atleti su PC	Anagrafica atleti su Witty	Abbinamento
Presente	Scaricata da PC (quindi uguale)	Automatico
Presente	Assente al momento del cronometraggio	Automatica (manuale solo se esistono più atleti con lo stesso pettorale)
Assente	Assente al momento del cronometraggio	Nessun abbinamento con nomi
Assente	Presente ma diversa da quella del PC (scaricata precedentemente da un altro database)	Oltre ai risultati vengono scaricati anche i dati degli atleti, quindi l'abbinamento è automatico e l'anagrafica su PC viene popolata
Presente	Presente ma diversa da quella del PC (scaricata precedentemente da un altro database)	Come sopra; nell'anagrafica atleti su PC potremmo ritrovarci atleti con lo stesso pettorale

NB: Nel caso avessimo cronometrato delle prove quando su Witty non erano presenti i nomi degli atleti,

anche se successivamente trasferissimo l'anagrafica dal PC, su quelle prove NON verranno assegnati automaticamente i nomi (i pettorali restano anonimi).

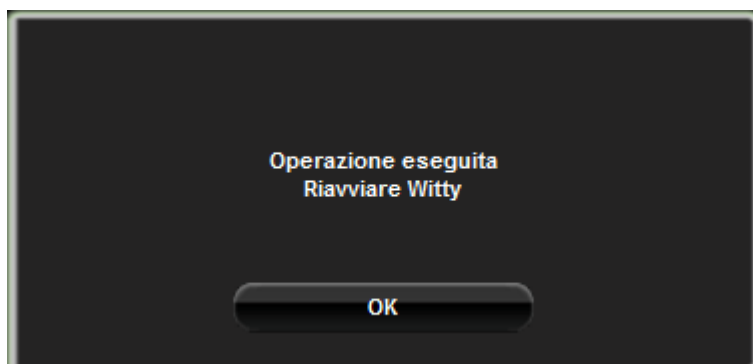
Se sul database ci fossero più atleti con lo stesso pettorale, durante il trasferimento di prove ci verrà chiesto a quale atleta abbinare il risultato.



3.4.4 AGGIORNA FIRMWARE WITTY

Se il software all'avvio ci informa della presenza di una nuova versione del firmware possiamo procedere allo scaricamento dello stesso e mediante questa funzione ad applicarlo al device.

Dopo aver chiesto conferma all'operazione, il firmware viene copiato sul cronometro; al termine di questa fase scollegare il cronometro Witty dal pc e riavviarlo (spegnere e ri-accendere). Dopo il boot il firmware viene controllato, caricato e dopo un secondo riavvio il cronometro partirà con la nuova versione. Eventuali dati presenti (atleti, definizioni di test, prove) non vengono cancellati. Si raccomanda comunque per maggiore sicurezza di scaricare i dati su pc (vedi cap. 3.4.3) prima di procedere all'aggiornamento firmware (in pratica di fare un backup).

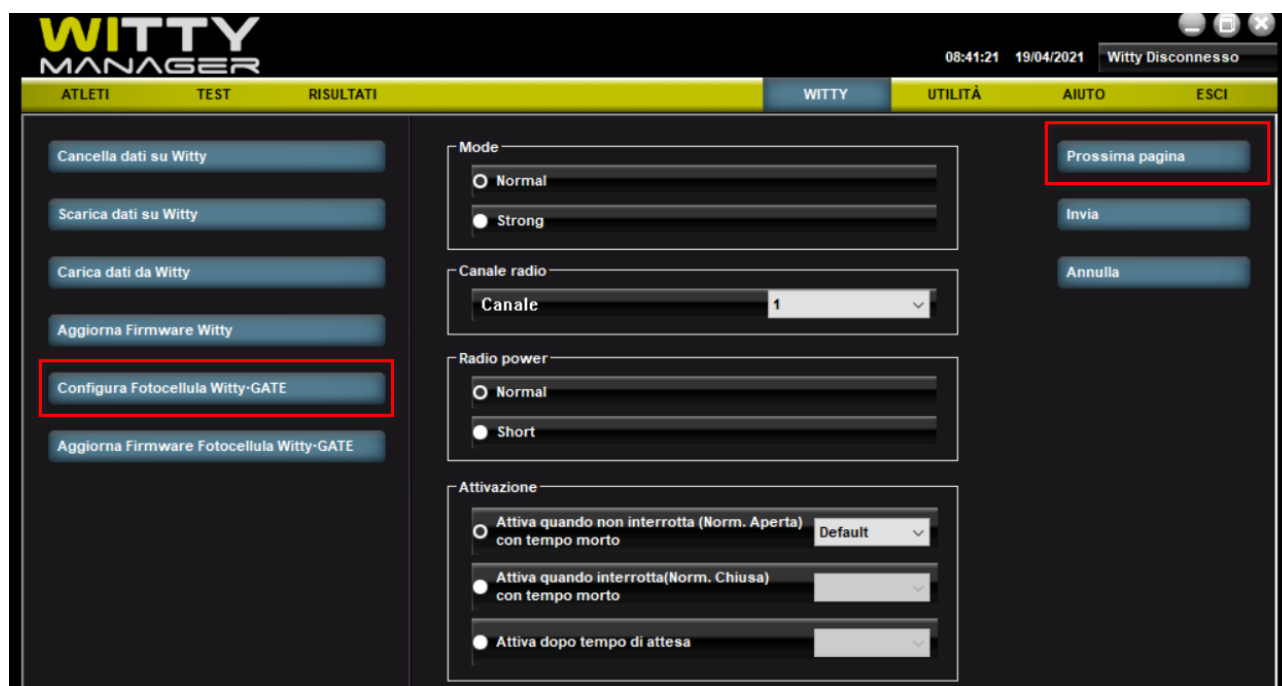


3.4.5 CONFIGURA FOTOCELLULA WITTY

Con questa funzione è possibile cambiare alcuni settaggi di un fotocellula collegata via usb. Procedere in questo modo:

- Spegnere e (se connessa) disconnettere la fotocellula dal PC
- Tenere premuto il tasto Power per 5 secondi, fintanto che il Led diventa rosso pulsante
- Collegare la fotocellula con un cavo USB al PC
 - Vengono mostrate le sue impostazioni, il numero di serie e la versione del firmware
- Premere il Pulsante <Configura fotocellula Witty>
- Cambiare le impostazioni (vedere i capitoli successivi per la spiegazione)
- Premere il pulsante <Invia>
 - Un messaggio ci avvisa della riuscita
- Disconnettere il cavo USB
 - La fotocellula si riavvia e si accende con le nuove impostazioni

ATTENZIONE: I settaggi sono divisi in più pagine, premere Prossima Pagina per vedere i successivi



Tutti settaggi (tranne il canale) possono essere resettati al loro default tramite la funzione “Reimposta Default” dal cronometro Witty (vedi cap. 5.4.1.2 del manuale del Kit)

3.4.5.1 CANALE RADIO, MODO FOTOCELLULE E RADIO POWER

Per una spiegazione dettagliata, si prega riferirsi al manuale del Kit al capitolo 5.4.1.2 e 5.4.1.3

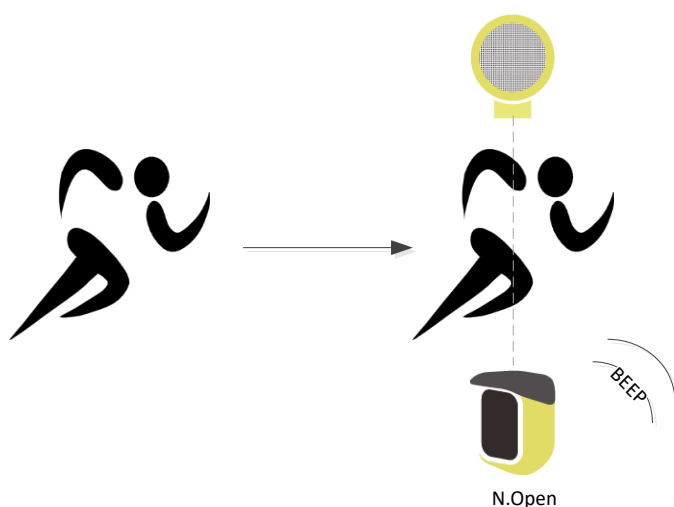
3.4.5.2 ATTIVAZIONE

Questo particolare settaggio (modificabile SOLO da Witty Manager e non dal cronometro, per evitare possibili configurazioni errate non volute) cambia radicalmente il comportamento della fotocellula intesa come “contatto”, ovvero la modalità in cui la fotocellula fa scattare il suo impulso e lo trasmette al cronometro.

3.4.5.2.1 Normalmente Aperta

E' la modalità di default e quella più classica, ovvero la fotocellula è attiva quando non è interrotta e trasmette l'impulso quando viene interrotta da un passaggio.

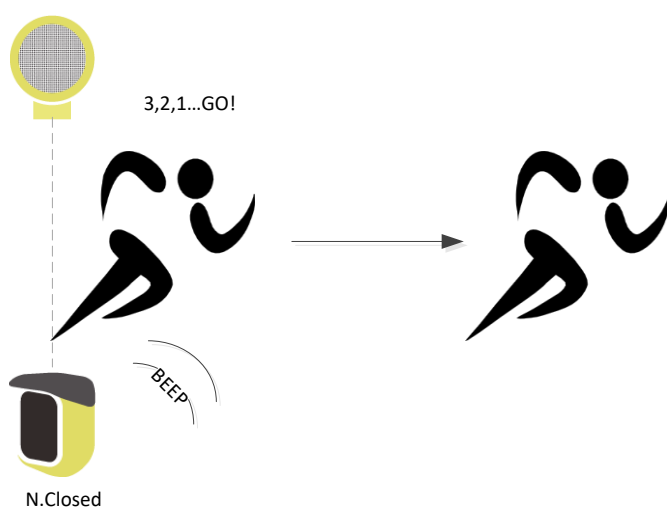
E' possibile specificare un “**tempo morto**” (da 1,2 a 25 sec.) durante i quali la fotocellula (dopo un primo impulso) anche se viene attraversata rimane inattiva. Es. Tempo morto di 5s: taglio la fotocellula, per i successivi 5 secondi questa rimane “inattiva” e anche se tagliata con genera un impulso.



3.4.5.2.2 Normalmente Chiusa

Esattamente l'opposto del caso precedente. La fotocellula è attiva quando il suo fascio viene interrotto e trasmette l'impulso quando l'interruzione viene a cessare. Un esempio d'uso potrebbe essere quello di avere l'atleta “dentro” il fascio della fotocellula, che quindi funge da “linea di partenza”, e quando l'atleta scatta via, la fotocellula manda lo start.

Anche qui è possibile impostare un tempo morto come spiegato nel paragrafo precedente.



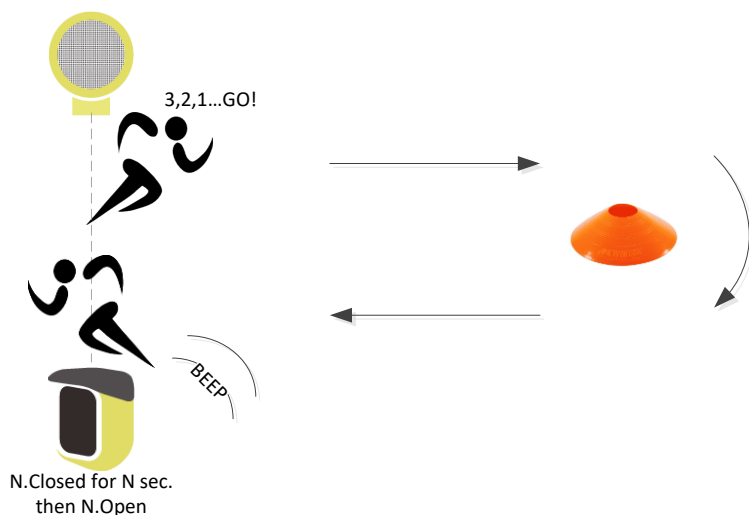
3.4.5.2.3 Attiva dopo un tempo di attesa

Con questa configurazione è possibile rendere la fotocellula “normalmente chiusa” per il primo impulso e poi trasformarsi automaticamente in “normalmente aperta” fino alla fine del test di un atleta. Vediamo un esempio:

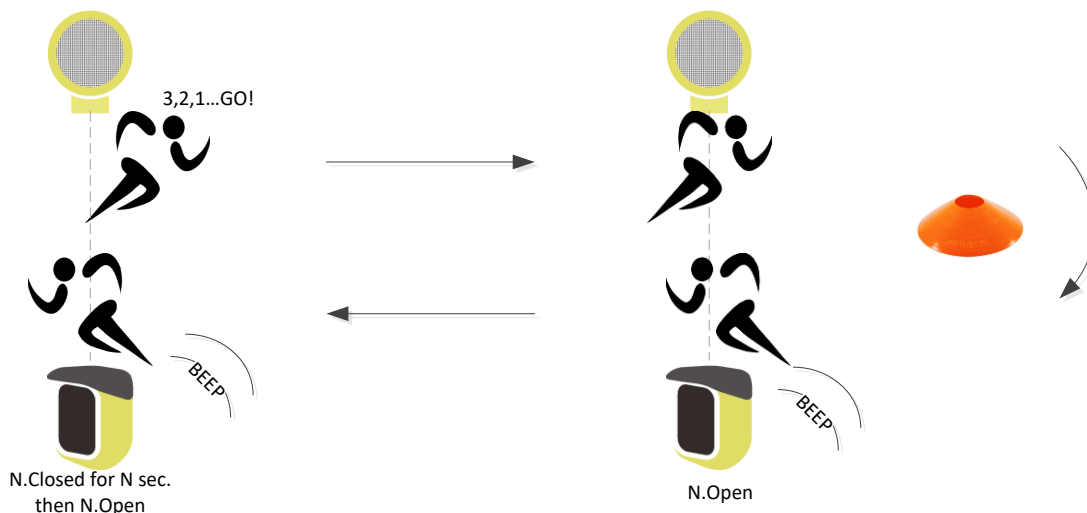
Test di agility dove un atleta parte “dentro” la fotocellula.

L’atleta entra tra le due fotocellule che fungono da linea di partenza, sul cronometro vedremo partire un countdown di N secondi (pari al “Tempo di Attesa” impostato dall’utente tramite la funzione “configura fotocellula”; 3 secondi nell’esempio dello screenshot di cui sopra) durante il quale l’atleta ha tempo per prepararsi alla partenza. Appena l’atleta parte la fotocellula trasmette lo start e automaticamente si rimette in configurazione “normalmente aperta” pronta a generare un impulso di lap o di stop quando verrà interrotta dal prossimo passaggio.

Premendo sul cronometro “Nuovo Atleta”, la fotocellula si rimette nella configurazione di “partenza da dentro”.



Ovviamente se abbiamo più cellule, possiamo configurarle in maniera diversa per il nostro scopo (nell’esempio sottostante, la prima è configurata come “attiva dopo tempo di attesa” e la seconda come “Normalmente aperta”)

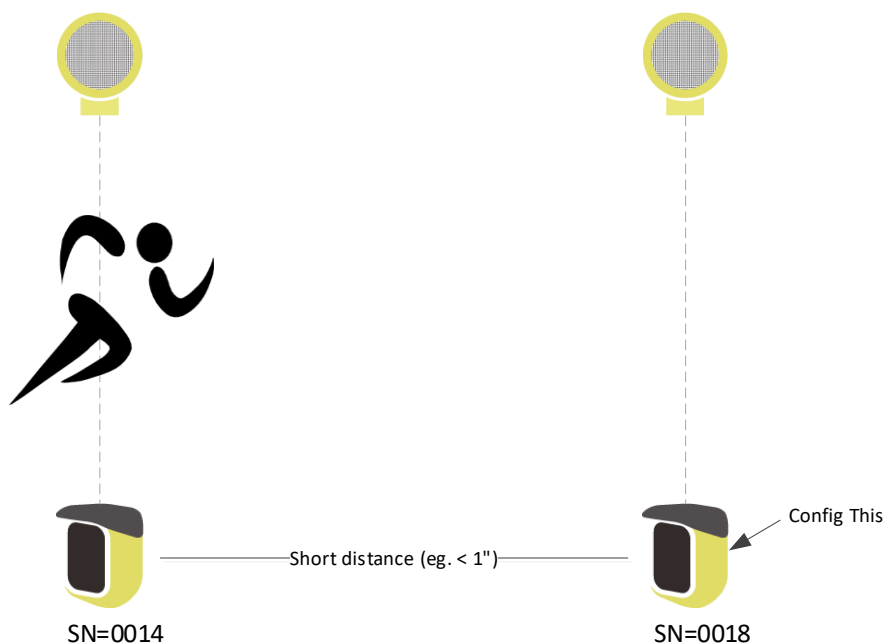


3.4.5.3 SPEED METER

Per ricavare la velocità istantanea in alcuni casi è necessario avere due Witty-Gate molto ravvicinati. In questo caso però ci potrebbe essere la possibilità di perdere impulsi a causa della sovrapposizione dei segnali radio.

Per evitare ciò è possibile programmare il secondo Witty-Gate specificando il numero di serie del primo.

Il numero di serie è scritto sull'etichetta sotto la fotocellula (è possibile scrivere il numero con o senza gli zeri iniziali).



Speedmeter configuration screen. The radio button "Attiva misurazione velocità da un Witty-GATE vicino" is selected. The "Num. di serie del primo Witty-GATE" field contains "0014". The "Tempo ritardo" dropdown is set to "2.0".

Nell'esempio sopra andremo ad attaccare al PC la fotocellula #0018, selezioniamo il radio button per attivare la funzione e nel *primo campo* inseriremo 0014.

Con *Tempo Ritardo* si può impostare dopo quanto tempo il secondo Witty-Gate invierà il segnale; sempre riferendosi all'esempio sopra, inserendo 2 (secondi) la fotocellula 0018 trasmetterà il segnale con 2 secondi di ritardo dando così il tempo alla prima fotocellula di completare la trasmissione (solitamente 1,2 sec. se settato il Radio Power a Normal o 0,4 sec. se settato a Short)

Premere sempre il pulsante INVIA per salvare e mandare la configurazione alla fotocellula

Speedmeter configuration screen. The "Invia" button is highlighted with a red rectangle. The "Prossima pagina" and "Annulla" buttons are also visible.

3.4.5.4 DUAL TEST

Nelle prove di “Dual Test” (vedi cap. 4.5 del manuale Kit) può succedere qualcosa di analogo a quanto spiegato nel capitolo precedente, ovvero una sovrapposizione di segnali radio che impedisce la corretta ricezione. Analogamente a prima, andremo a configurare le cellule (es. la #1 e la #2), specificando nel campo “Num. di serie del Witty Gate omologo” rispettivamente 3 e 4. Il parametro *Tempo Ritardo* permette di specificare dopo quanti secondi avviene la trasmissione dell’impulso.

Attenzione: in base al ritardo impostato il tempo a correre sul Witty Timer può tornare indietro. I tempi netti visualizzati sono comunque corretti.



Dual Test

☐ Attiva gestione Dual Test

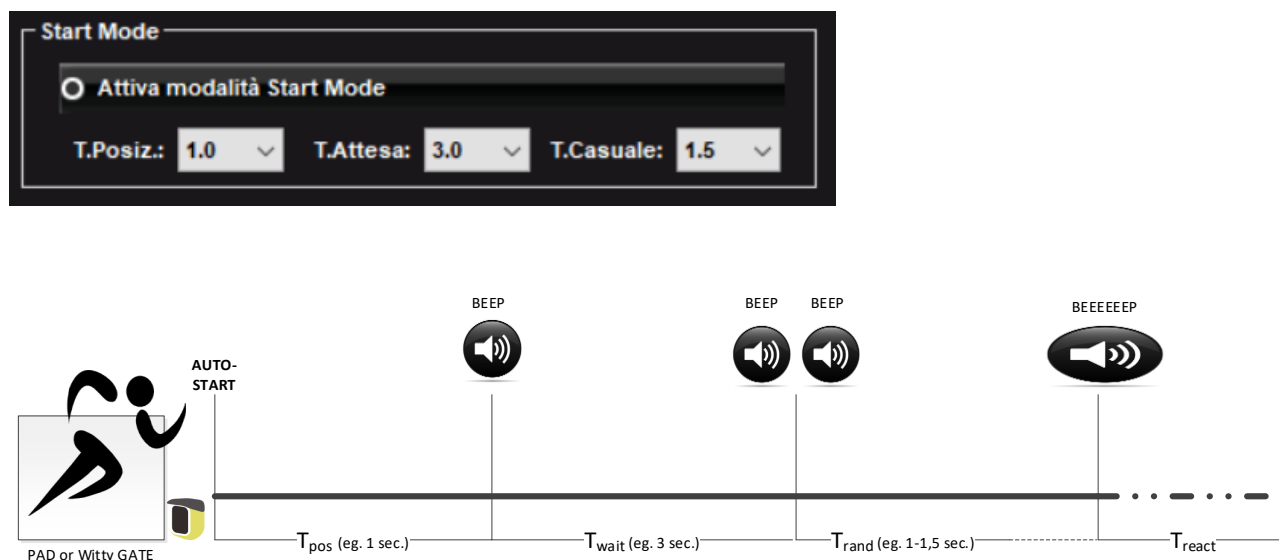
Num. di serie del Witty-GATE omologo:

Tempo ritardo:

Premere INVIA per confermare la configurazione.

3.4.5.5 START MODE

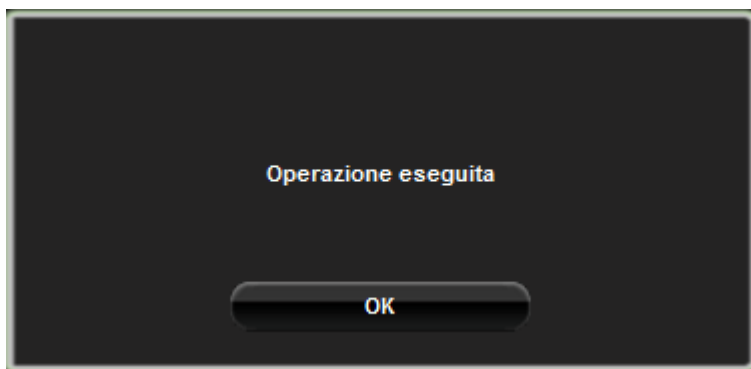
Nei Test di Sprint con tappeto (Start Pad) collegato al Witty-Gate il timer di partenza si attiva quando l'atleta toglie il piede dal tappeto. Dopo il Tempo di Posizionamento (T_{pos}) la fotocellula emette un BEEP per avvisare che è terminato il Tempo di posizionamento ed inizia il Tempo di attesa (T_{wait}). La fotocellula emette un BEEP-BEEP dopo il Tempo di attesa e inizia il Tempo casuale (T_{rand}). Il BEEP LUNGO alla fine del Tempo casuale indica lo Start per l'atleta. Al rilascio dello Start Pad la fotocellula trasmette l'evento e il tempo di reazione (T_{react}).



Premere INVIA per confermare la configurazione

3.4.6 AGGIORNA FIRMWARE FOTOCELLULA

Analogamente al cronometro è possibile aggiornare il firmware della fotocellula. Collegare DA SPENTA la fotocellula al pc tramite il cavo USB. Dopo il riconoscimento del driver da parte del sistema operativo, il led lampeggia rosso-verde. Premere il tasto < Aggiorna Firmware Fotocellula>. Dopo pochi attimi necessari alla copia, il firmware viene applicato e una finestra di dialogo ci avvisa dell'avvenuta corretta operazione.



Staccare la fotocellula dal cavo usb, e accenderla per verificare il corretto funzionamento.

ATTENZIONE: Evitare di procedere all'aggiornamento del firmware sia del cronometro che della fotocellula quando la carica della batteria è inferiore al 25% (procedere ad una ricarica di qualche ora per assicurarsi che il livello di carica sia sufficiente).

3.4.7 CONFIGURA WITTY·RFID

Il processo è analogo alla configurazione della fotocellula (cap.3.4.5). Mettere il Witty-RFID **in modalità configurazione** (tenere premuto da spento il pulsante On/Off per 5 secondi) e collegarlo al PC. Cambiare i parametri e premere INVIA.



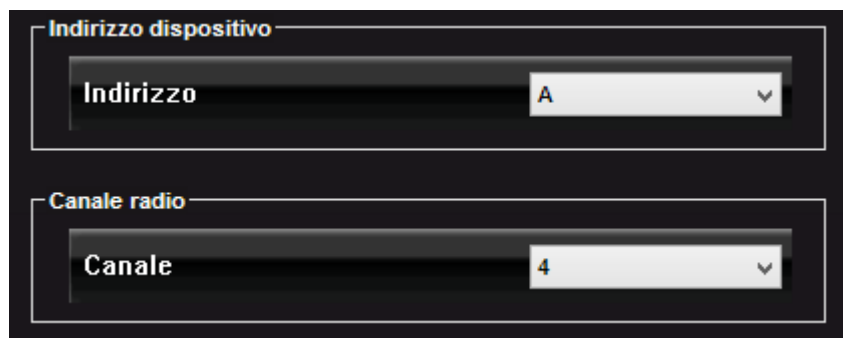
Per una spiegazione dettagliata dei canali radio e del Radio Power, si prega riferirsi al manuale del Kit al capitolo 5.4.1.2 e 5.4.1.3

3.4.8 AGGIORNA FIRMWARE WITTY·RFID

Il funzionamento è analogo all'aggiornamento firmware della fotocellula (cap. 3.4.5.3). Collegare il Witty-RFID **SPENTO** e premere il bottone <Aggiorna Firmware Witty-RFID>.

3.4.9 CONFIGURA WITTY·SEM

Il processo è analogo alla configurazione della fotocellula (cap.3.4.5). Mettere il Witty-SEM **in modalità configurazione** (tenere premuto da spento il pulsante On/Off per 5 secondi) e collegarlo al PC. Cambiare i parametri e premere INVIA.



L'Indirizzo (da A a H) permette di assegnare al Witty-SEM un indirizzo che deve essere diverso dagli altri posseduti; in pratica disponendo ad esempio di 4 semafori, per svolgere correttamente esercizi di tipo Agility, questi andranno configurati come A, B, C, D.

3.4.10 AGGIORNA FIRMWARE WITTY·SEM

Il funzionamento è analogo all'aggiornamento firmware della fotocellula (cap. 3.4.5.3). Collegare il Witty-SEM **SPENTO** e premere il bottone <Aggiorna Firmware Witty-SEM >.

3.4.11 AGGIORNA FIRMWARE WITTY-TAB

Il funzionamento è analogo all'aggiornamento firmware della fotocellula (cap. 3.4.5.3). Collegare il Witty-TAB **SPENTO** e premere il bottone <Aggiorna Firmware Witty-TAB >.

3.5 UTILITÀ

3.5.1 CONFIGURAZIONE BASE

Permette di variare i seguenti settaggi. Ricordarsi di premere <Salva> prima di uscire.

The screenshot shows a configuration window titled 'Generale'. It contains five settings, each with a label and a dropdown menu:

- Lingua: ITALIANO
- Unità di Misura: Internazionale
- Velocità: km/h
- Precisione: 1/100s
- Webcam: Integrated Webcam

At the bottom right of the settings area is a 'Test' button. To the right of the settings area are two larger buttons: 'Salva' (top) and 'Annulla' (bottom).

3.5.1.1 LINGUA

L'operazione di cambio della lingua è possibile in qualsiasi momento di esecuzione del programma e non necessita di un riavvio del software. Scegliere la lingua desiderata dalla tendina e premere <Salva>.

3.5.1.2 UNITÀ DI MISURA

Permette di impostare il tipo di unità di misura con cui visualizzare i valori delle lunghezze delle basi velocità. In particolare con l'unità internazionale andremo a inserire i valori in metri/cm, mentre con quella anglosassone in piedi/pollici (ft/inches).

3.5.1.3 VELOCITÀ

Scegliere l'unità di misura (scegliendo tra metri al secondo, km/h, miglia/h e nodi) con la quale saranno visualizzate le velocità nel caso siano inserite le lunghezze delle rispettive Basi.

3.5.1.4 PRECISIONE

Scegliere con quale precisione (al secondo, al decimo, al centesimo o al millesimo) vengono visualizzati i tempi nelle griglie dei risultati.

Il settaggio regola solo la visualizzazione dei tempi sul software; a prescindere dall'impostazione sul cronometro i tempi vengono rilevati e calcolati con la maggior precisione possibile (1/25000 di secondo).

Anche l'esportazione dei dati da Witty a PC avverrà sempre con la massima precisione e non sarà influenzata da questa funzione.

3.5.1.5 WEBCAM

E' possibile utilizzare una webcam attaccata al nostro PC per scattare le foto agli atleti in fase di inserimento nell'anagrafica. Scegliere dalla tendina una delle webcam connesse. Tramite il pulsante <Test> possiamo verificarne il funzionamento ed eventualmente regolarne alcuni parametri. Premere <Conferma> per salvare i settaggi.

3.5.2 DATABASE

Witty Manager gestisce tutti i dati (atleti, test, risultati, settaggi, ecc) dentro un file di database (formato Sql Server CE, con estensione .SDF). La maggior parte degli utenti potrà usare un unico file per gestire tutte le informazioni e di default si chiamerà “Witty.sdf” e verrà posizionato in questa directory:

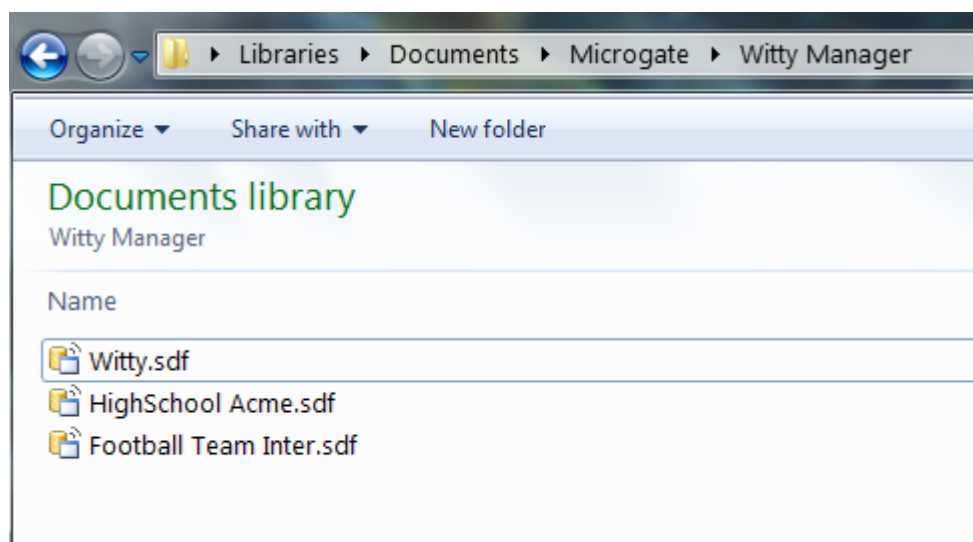
Documents\Microgate\Witty Manager

Tale directory cambia nome a seconda del Sistema Operativo usato e della sua lingua, ma se la scrivete nella address bar di una finestra di Explorer, verrete portati nella cartella appropriata. A titolo esemplificativo riportiamo alcuni esempi (<YourUserName> è il nome utente con il quale vi siete loggati in Windows):

Windows XP Italiano: C:\Documents and Settings\<YourUserName>\Documenti\Microgate\Witty Manager

Windows XP Inglese: C:\Documents and Settings\<YourUserName>\ My Documents\Microgate\Witty Manager

Windows VISTA/7/8 : C:\Users\<YourUserName>\Documents\Microgate\Witty Manager
ecc..



Nel caso ci sia un errore nel caricamento del database (file spostato o cancellato), *Witty Manager* notificherà quest’errore all’avvio del programma proponendo di cercare il database oppure di continuare. In quest’ultimo caso *Witty Manager* creerà un nuovo database vuoto.

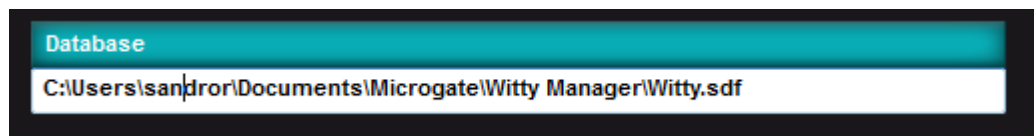
Il software fornisce la possibilità di gestire più databases (uno alla volta) per particolari esigenze: ad esempio un preparatore atletico di una squadra potrebbe voler dividere i test di una stagione da quelli di un’altra (ma attenzione che non potrebbe più fare confronti o studiare l’evoluzione), oppure un professionista free-lance che esegue prove per diversi clienti potrebbe creare un database per ogni team che va a testare.

Esiste poi la possibilità di esportare i dati di un database per trasferirli da un pc ad un altro o per darli ad un cliente che li potrebbe rivedere con il software scaricato liberamente dal sito www.microgate.it/witty.

Vediamo uno per uno i comandi disponibili per questi scopi:

3.5.2.1 DATABASE CORRENTE

Il percorso indica quale database stiamo usando in questo momento; tramite i comandi sottostanti <Nuovo> e <Scegli> possiamo modificare la directory e il file che vogliamo rendere attivo.



3.5.2.2 NUOVO

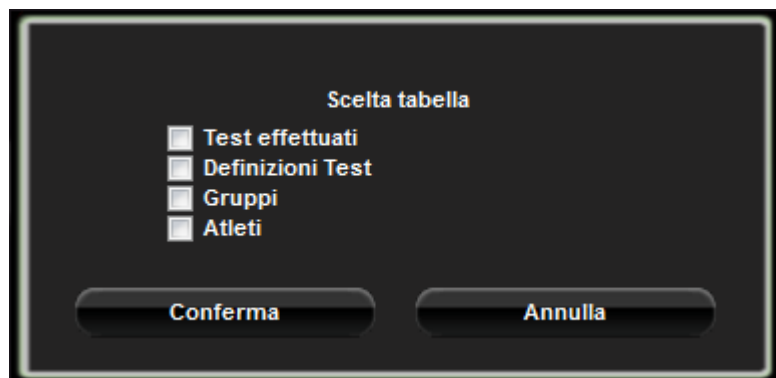
Crea un database VUOTO nuovo e lo imposta come corrente; viene chiesto in quale cartella posizionarlo.

3.5.2.3 SCEGLI

Se abbiamo creato più di un database, possiamo scegliere (navigando sul nostro disco) quale rendere ATTIVO.

3.5.2.4 PULISCI

SVUOTA il database corrente di tutti i dati relativi a Atleti, Gruppi, Definizioni di Test, Prove effettuate. Viene chiesto quale tabella di queste quattro svuotare e un'ulteriore conferma (l'operazione è IRREVERSIBILE e non può essere annullata).



3.5.2.5 ESPORTA E SAVE AS

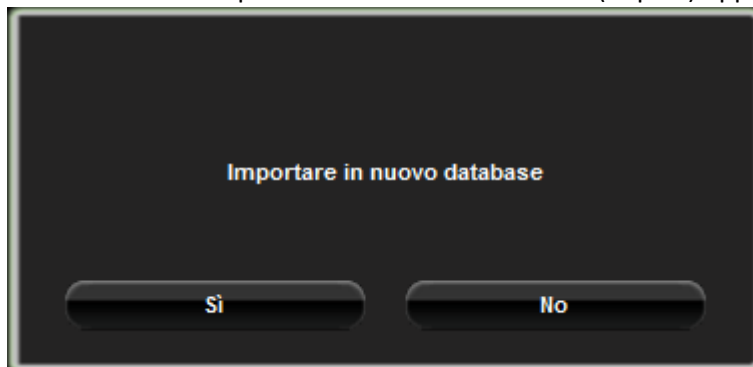
I due comandi permettono di DUPLICARE il database CORRENTE. Può essere utile per motivi di backup, oppure ad esempio per avere una copia del database dove vogliamo tenere l'Anagrafica Atleti e Gruppi ma vogliamo svuotare la parte relativa ai Test (ad esempio quando vogliamo iniziare una nuova stagione). Viene chiesto in che directory salvare il file e come chiamarlo. La differenza tra i due comandi sta nel formato di salvataggio: Save as utilizza il formato del database (.sdf) quindi in pratica è come se facessimo una copia del file con Windows; mentre con Esporta il file verrà compresso in formato 7zip (estensione .wyt) e in futuro potrà contenere altre informazioni (come video e immagini).

3.5.2.6 IMPORTA

Importa un file .wyt precedentemente esportato su un altro PC o sullo stesso PC nel caso i dati fossero stati cancellati o rimossi (restore). Il comando serve inoltre per fondere (operazione di “merge”) due database in uno solo.

L’operazione richiede due passaggi:

- Viene chiesto se importare in un nuovo database (Import) oppure in quello corrente (Merge)



- La finestra di dialogo successiva richiede di individuare dove si trova il file con estensione .wyt da importare

Se abbiamo risposto SI alla prima domanda (import in nuovo database), il db scelto sarà aperto direttamente da quella posizione (in pratica equivale al comando di <Scegli>).

Se invece abbiamo risposto NO (merge), i dati del file scelto saranno importati nel database CORRENTE.

3.5.3 CHECK UPDATE

Premendo questo pulsante viene verificato se la versione installata è la più recente. Nel caso non lo fosse *Witty Manager* propone la scelta di scaricare dal sito l'ultima versione.

NB: prima di premere <Check Update> verificare che la connessione ad internet sia attiva.

3.5.4 VERIFICA RFID TAG

La funzione serve a verificare un braccialetto RFID. Attaccare alla porta USB un Witty RFID acceso. Avvicinare al lettore un braccialetto. Se i led si illuminano di verde, il braccialetto è stato scritto correttamente e potremmo vedere il pettorale (nell'esempio il numero 2). Nel caso il braccialetto non fosse stato ancora scritto, i led si illuminano di rosso e il Pettorale viene indicato come 0.

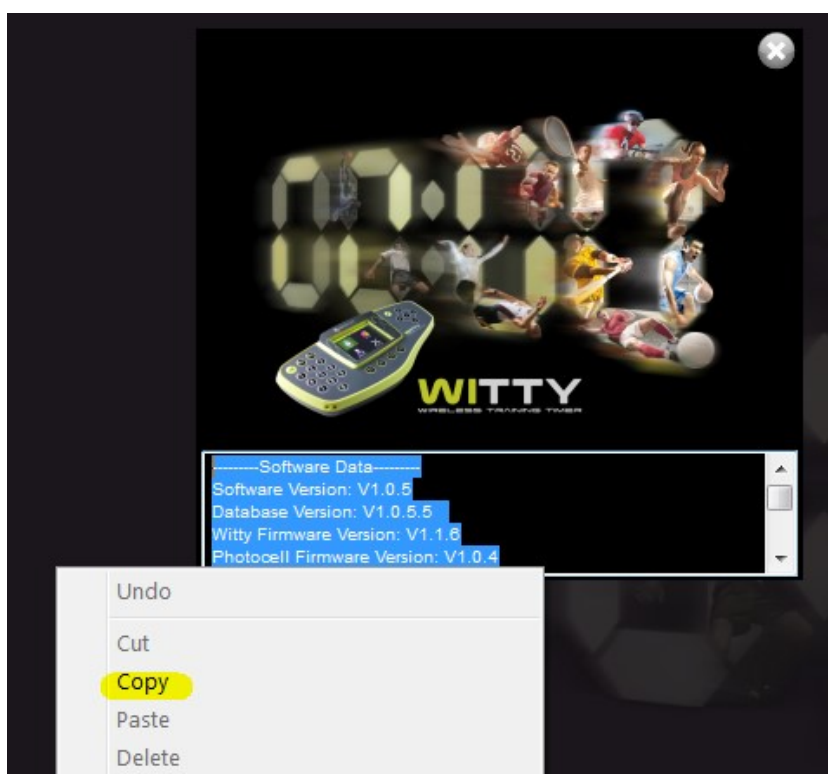


3.5.5 ABOUT

In questa sezione sono visualizzate rispettivamente:

- Versione software di *Witty Manager* e del suo Database
- Ultime versioni Firmware disponibili del cronometro e della fotocellula
- Caratteristiche hardware e software del computer

Nel caso il nostro reparto di Supporto Tecnico vi chiedesse di fornire questi dati, selezionate con il cursore tutto il campo, cliccate con il tasto destro del mouse e scegliete COPIA. Successivamente inviate una e-mail INCOLLANDO ciò che avete appena copiato. Premere la X in alto a destra per chiudere l'About Box.



3.6 AIUTO

Carica questo file PDF.

3.7 ESCI

Chiude il programma.

4 REQUISITI MINIMI PC

Un "normale" PC desktop o notebook equipaggiato con sistema operativo Microsoft Windows Vista Sp2, Windows 7 o Windows 8 è solitamente sufficiente per far girare senza problemi il software *Witty Manager*. Si prega di eseguire un Windows Update prima del Setup Software.

I requisiti minimi e consigliati per la dotazione Hardware sono:

CONSIGLIATI	
Sistema Operativo	7/8/10 (32 o 64 bit)
CPU	i3/i5/i7
RAM	4 GB
Hard Disk	160 GB
Scheda Grafica	Dedicata (512 Mb o superiore)
Risoluzione video	1600x900 o superiori
Porte USB	2 (Witty + Webcam)

Witty Manager richiede l'installazione del Microsoft .NET Framework (installato automaticamente dal setup se non viene trovato).

Copyright

Copyright © 2021 by Microgate S.r.l.

Tutti i diritti riservati

Nessuna parte di questo documento e dei singoli manuali può essere copiata o riprodotta senza la preventiva autorizzazione scritta di Microgate s.r.l.

Tutti i marchi o nomi dei prodotti citati in questo documento o nei singoli manuali sono o possono essere marchi registrati di proprietà delle singole società.

Microgate, REI2, RaceTime2 e MiSpeaker sono marchi registrati di Microgate s.r.l. Windows è marchio registrato di Microsoft co.

Microgate s.r.l. si riserva il diritto di modificare i prodotti descritti in questo documento e/o nei relativi manuali senza preavviso.

Microgate S.r.l.

Via Waltraud Gebert Deeg, 3e

I-39100 Bolzano

ITALY

Tel. +39 0471 501532

info@microgate.it

<https://microgate.it>

