

# Maaspordi mängudel SPORTidenti kasutamine.

## SI juhtjaama programmeerimine

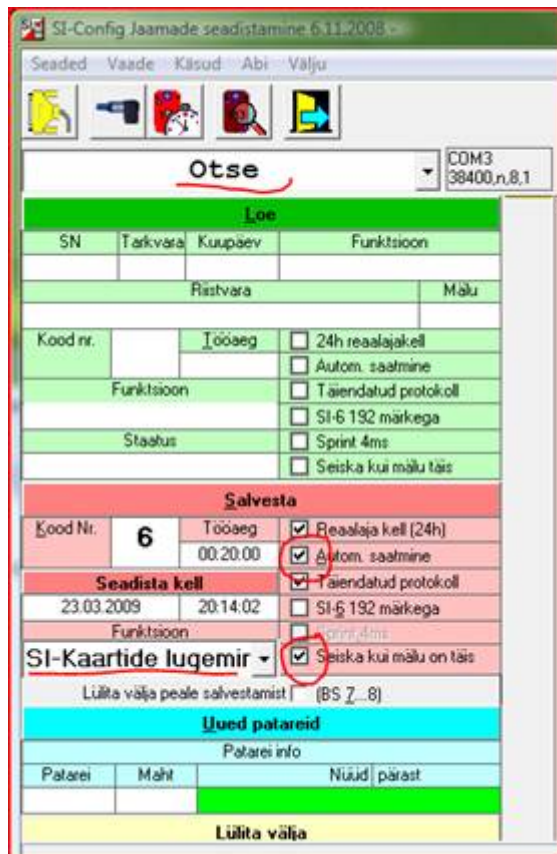
Programmeerimiseks on vajalik programm SI-Config – selle saab laadida SPORTident lehelt: [SI Config](#)

Samast kohast saab ka draiveri USB SI-jaamale. Draiver tuleb arvutisse esmalt installeerida!

Määra SI-Configi keeleks „Eesti keel“. Vali **OTSE** programmeerimine ja õige COM port (USB seadmetel COM pordi number võib muutuda vastavalt sellele millisesse porti on jaam pandud).

SI-juhtjaam tuleb programmeerida järgmiste seadetega:

- Funktsiooniks valida **SI-Kaartide lugemine**. Tööaeg võib olla 10-30min.
- **Autom. Saatmine** – sellise juhul salvestatakse andmed jaama mällu (nb! Seda ei tohi kasutada, kui lugemine toimub arvutisse, mitte jaama mällu)
- **Seiska kui mälu on täis**– siis ei kirjutata kaarte mälus üle. Juhtjaamal on mälu umbes 500 SPORTiden p-Cardi jaoks. SI-6 kaart võtab 2 pCardi mäluosa.



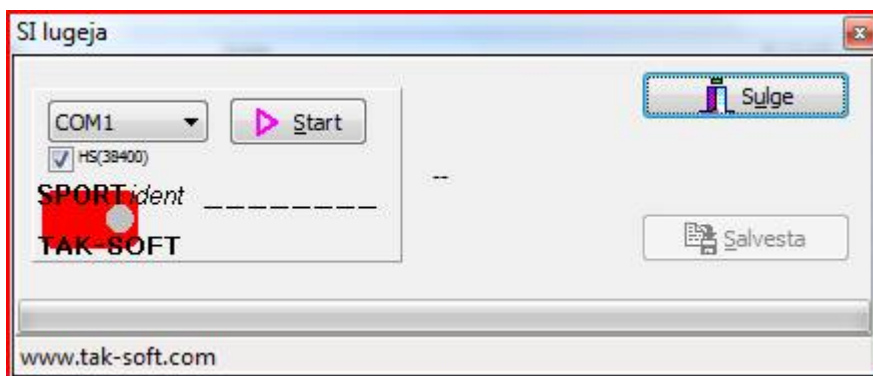
## Andmete mahalugemine

Õigesti programmeeritud juhtjaam kävitub esimese kaardi lugemisel. Andmed SI kaardist loetakse maha umbes 1 sekundiga. Kui jaam on piiksunud, siis on andmed salvestatud.

Ajavõtuks on vaja kasutada veel 3 SI jaama:

1. Nullimine
2. Start
3. Finiš

Peale üritust loe andmed maha SI -lugejaga (viite laadimisele leiab maaspordi mängude veebist, administreerimise alt).



1. Vali õige COM port, kuhu on ühendatud SI juhtjaam
2. USB juhtjaam töötab vaikinisi kiirusega 38400 bps. Tee märges ruutu HS(38400).
3. Vajuta nupule **Start**
4. Programm hakkab jaamast andmed lugema, edenemisest näitab staatusriba.
5. Kui kõik andmed on loetud, siis **Salvesta** andmed faili.
6. Kui andmete salvestamine õnnestus, siis kustuta jaama mälust andmed (Vasta **Jah** kustutamise kohta) või kasuta SI-Configit jaama mälu nullimiseks. Jaam mälu nullitakse ka siis, kui jaama programmeeritakse.

Lae tulemused veebi:

1. Logi sisse administraatorina (<http://www.tak-soft.com/msm/administreeri.php>)
2. Vali Kalender (administreerimise osast), **Muuda**
3. Vali salvestatud fail (**Tulemuste fail**), kui parandad tulemusi, siis tee märges **Kustuta eelnevalt ürituse tulemused**. Kui võistlusel kasutati SI'd ka ajavõtuna märgi ära **Arvuta tulemused** - sellise juhul kui andmetes on stardi- ja finišiaeg, arvutatakse aeg ja kuvatakse see tulemuste juures.

From:  
<http://tak-soft.com/dokuwiki/> - **Tak-Soft juhendid**

Permanent link:  
<http://tak-soft.com/dokuwiki/doku.php?id=osport:simsm>

Last update: **2016/03/01 18:34**



