

*CuMapPC*



# Användardokumentation för viaMobil

## Cup- och Matchplaneringssystem för PC

© Efkon AB 2008-2011

### **Innehållsförteckning:**

<b>1. INLEDNING .....</b>	<b>2</b>
<b>2. EXEMPEL PÅ ANVÄNDNINGSOMRÅDEN .....</b>	<b>2</b>
2.1. RULLANDE SKÄRMAR PÅ PC MED ÖVERFÖRING AV RESULTAT FRÅN WEBB TILL SEKRETARIATSDATOR. ....	2
2.2. INGEN LOKAL PC UNDER CUPEN. ALL RAPPORTERING OCH PRESENTATION AV RESULTATEN SKER VIA WEBBEN.	3
<b>3. SNABBGUIDE FÖR VIAMOBIL.....</b>	<b>4</b>
3.1. AKTIVERA VIAMOBIL TILL TURNERINGEN .....	4
3.2. AKTIVERA MOBILNUMMER OCH ANVÄNDARE .....	4
3.3. REGISTRERING AV RESULTAT VIA MOBIL .....	5
3.4. ÅTERRAPPORTERA RESULTAT FRÅN WEBBEN .....	8

## 1. Inledning

**viaMobil** är en av tre delfunktioner som ingår i tilläggsprodukten **CuMap+**. **viaMobil** innehåller följande funktioner:

- Direkt resultatrapportering via mobil. Nu är det slut med lagledare som flåsar en i nacken och undrar var senaste resultaten blir av. Minimerar tiden innan resultatet syns på webben och/eller i PC:n.
- Fullständig hantering av matcher via mobiltelefon. Förutom resultatrapportering kan övriga funktioner som man normalt gör på PC, t.ex. ändring i sluttabell p.g.a. lottning, flytta över bästa 2:an, återställa matchresultat etc. hanteras via mobiltelefonen.
- Automatisk uppdatering av sekretariatsdatorn med resultaten från webben till PC.
- Rullande skärmar—på webben. Som ett alternativ till Rullande skärmar på PC, så kan man ställa in så att man t.ex. har tre Internet-kopplade PC som enligt valda tidsintervall visar valda grupp- och slutspel på skärmen. **Se separat användardokumentation för Rullande skärmar på webben samt på PC.**

## 2. Exempel på användningsområden

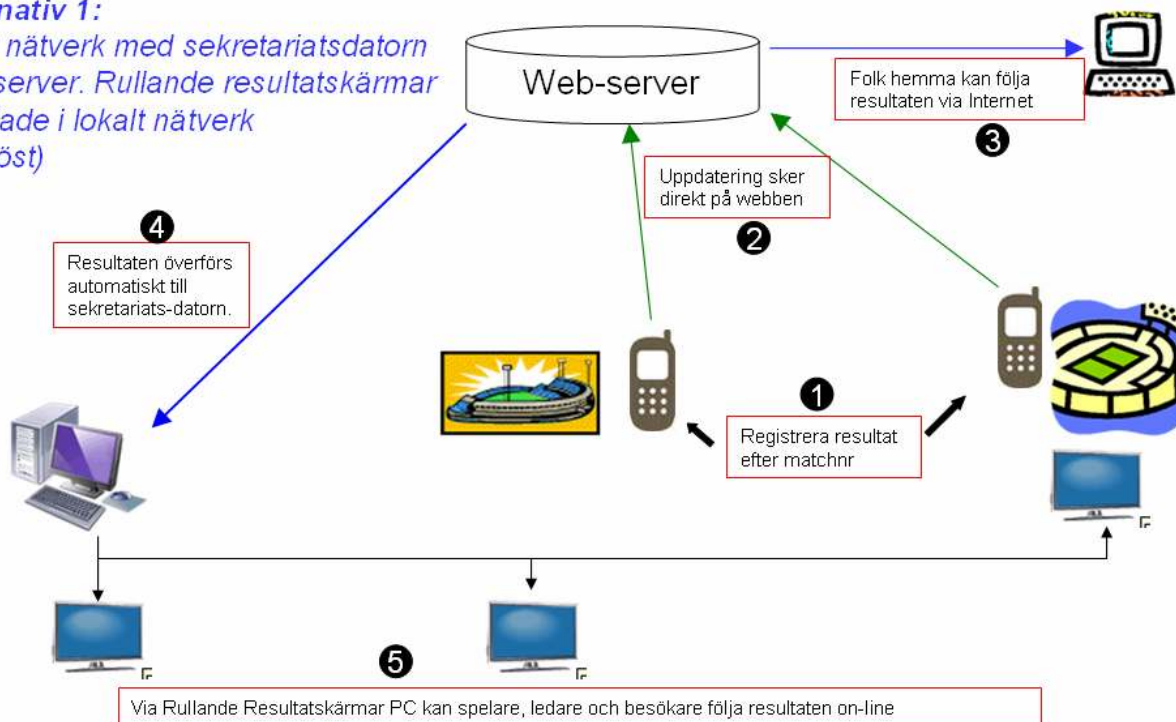
Med **viaMobil** kan fokus flyttas från en central sekretariatsdator, till att vara lokaliserat på olika geografiska ställen. Nedan visas grafiskt hur lösningen kommer att fungera. Observera att det finns många alternativa kombinationer, här visas två tänkbara lösningar.

### 2.1. Rullande skärmar på PC med överföring av resultat från webb till sekretariatsdator.

**viaMobil** – Rapportera resultat via mobiltelefon. Inget sekretariat behövs mer!

#### Alternativ 1:

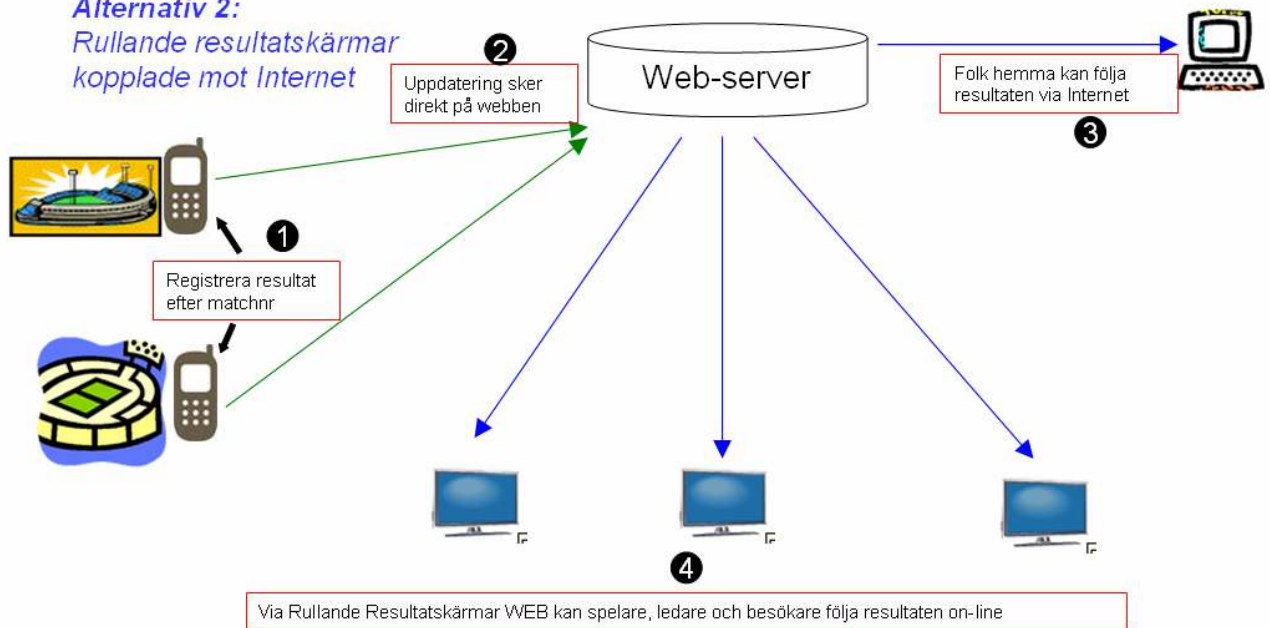
lokalt nätverk med sekretariatsdatorn som server. Rullande resultatskrmar kopplade i lokalt nätverk (trådlöst)



**2.2. Ingen lokal PC under cupen. All rapportering och presentation av resultaten sker via webben.**

**viaMobil** – Rapportera resultat via mobiltelefon. Inget sekretariat behövs mer!

**Alternativ 2:**  
Rullande resultatskärmar  
kopplade mot Internet



**Beakta dock sårbarheten!** Om Internet går ned, så fungerar ingenting med detta alternativ. Inte ens resultat kan registreras! Överväg att använda överföring av resultat från webb till sekretariatsdator (se föregående avsnitt). Om Internet går ned, kan man med denna lösning fortsätta med att registrera resultaten lokalt på sekretariatsdatorn och exportera resultaten till webben, när tillgängligheten till Internet återkommer.

Registrering av matchresultat rekommenderas inte till större turneringar, utan då bör man registrera alla resultat lokalt i PC:n och exportera dem till webben med jämna tillfällen.

### 3. Snabbguide för viaMobil

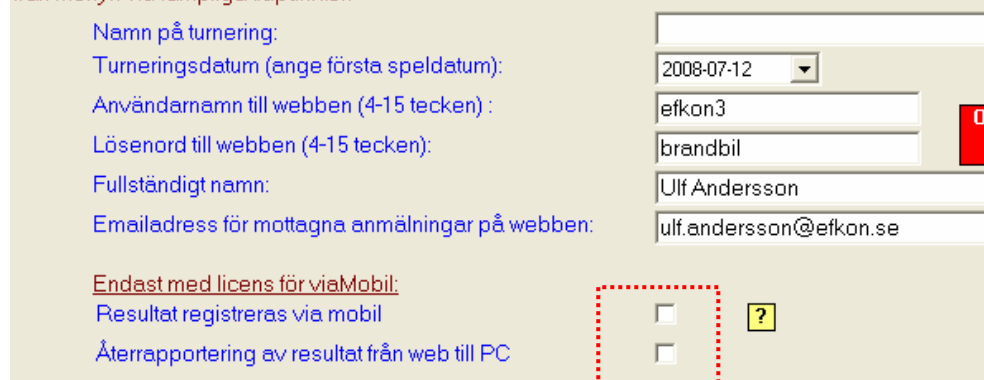
I detta kapitel delges steg-för-steg hur man arbetar med viaMobil.

Observera att för att rapportering via web ska fungera, måste mobiltelefonen vara utrustad med möjlighet att surfa på webben. Tänk på att eventuella kostnader för surfning på webben kan tillkomma på mobilabonnemanget.

#### 3.1. Aktivera viaMobil till turneringen

Menypunkt "WebCuMap:Lägg upp ny cup på webben"

Genom att klicka på "Verkställ" så skapar du upp ett utrymme på webservern för din cup. Anmälningar. Därefter kan du importera anmälda lag, exportera klasser, anmälda lag, lottnings samt matchresultat till från menyen vid lämpliga tidpunkter.



Kryssa för "Resultat registreras via mobil" om denna funktion ska aktiveras.

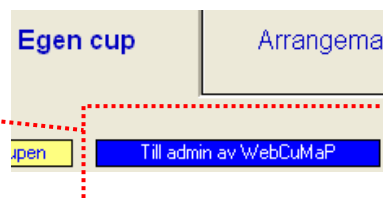
Om sekretariatsdatorn ska uppdateras med resultaten från mobilerna (webben), ska även den andra kryssrutan väljas.

Om du vill utnyttja **viaMobil** för en turnering som redan är aktiv på webben (men spel har ej påbörjats), ska du göra följande:

1. Öppna menygruppen *ViaMobil*.
2. Välj menyvalet *Ändra inställningar för viaMobil*.
3. Här har du möjlighet att göra samma val som ovan.

#### 3.2. Aktivera mobilnummer och användare

Gå över till *Admin av WebCuMap* och logga in.



Klicka på menyvalet *Ange mobiltelefon användare*.



### Koppla användare till mobil inrapportering

Turnering: **viaMobil nr 3**

Info om användande av länk och pin-kod i mobiltelefon, finner du [här](#)

Länk för mobilanvändare: <http://www.cumap.se/cuponweb/m/747.asp>

Namn	Mobilar	Email	PIN-kod
Ulf	0706931075	ulf.andersson@cumap.se	13

Ange namn, mobilnr samt emailadress.

PIN-kod är ingen obligatorisk uppgift, men kan vara bra ur säkerhetssynvinkel.

Då du klickar på Spara, skapas en separat inloggning sida upp till mobilanvändarna.

Denna länk skickas via email till användaren:

Från: mailrobot@cumap.se  
Till: ulf.andersson@cumap.se  
Kopia:  
Ämne: Mobiltelefonlänk till viaMobil nr 3

<http://www.cumap.se/cuponweb/m/747.asp>  
Pinkod: 13

### 3.3. Registrering av resultat via mobil

Nedan visas hur dialogen ser ut via mobilen. Observera att samma dialog förekommer om man istället väljer alternativet med att registrera resultaten via webadmin.

#### Inloggning viaMobil nr 3

Ange PIN-kod:

Text-storlek:

Mindre

Som aktuell

Större

Eventuell PIN-kod ska anges.

Därefter kan man välja mellan tre olika textstorlekar till sin mobil, det kan vara värt att prova samtliga 3 alternativ för att hitta det format som passar mobilen (och ögonen) bäst.

**Registrera matchresultat**  
*Återrapportering till PC tillgänglig*

Turn: viaMobil nr 3

Matchnr:

Välj ev. klass:  ▼

[Korrigerera tabellpositioner](#)  
[Flytta specialvillkor till korrekta positioner](#)

Ange matchnr och klicka på *Fortsätt*.

**Registrera matchresultat**

Turnering: viaMobil nr 3

klass: F10

Matchnr: 3

Lag: GAIS - Hylle IK

Resultat:  -

Match-slut:

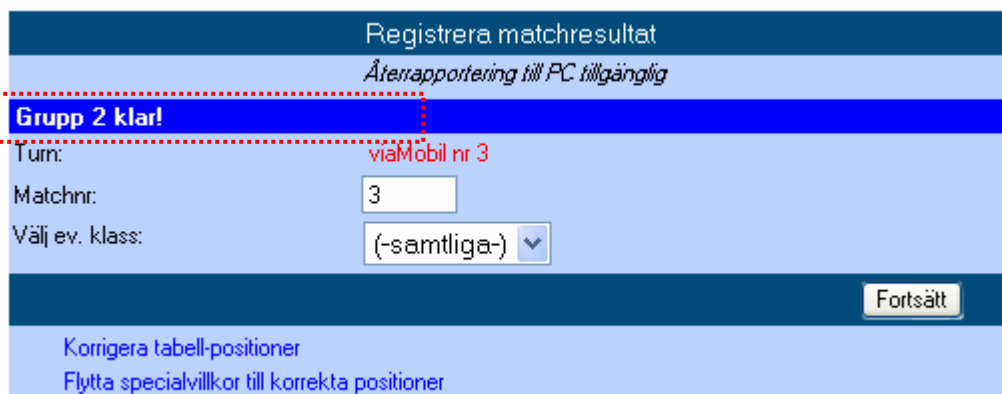
- Ord. speltid
- Eft förl.
- Eft straffar
- WD.

Datum och tid:

Plan:

Grupp/slutspel:

Mata in slutresultat och klicka på *Spara*. Observera att typ av matchslut också kan anges. Om man av misstag angivet ett resultat som spelat, kan man även återställa matchen som ospelad.



Registrera matchresultat  
*Återrapportering till PC tillgänglig*

**Grupp 2 klar!**


Turn: **viaMobil nr 3**

Matchnr:

Välj ev. klass:

[Korrigerera tabell-positioner](#)  
[Flytta specialvillkor till korrekta positioner](#)

Efter registrering, återkommer man till startbilden. Om en grupp blivit färdigspelad, indikeras detta på mobilen, se exempel ovan.



Registrera matchresultat  
*Återrapportering till PC tillgänglig*

**Grupp 2 klar!**

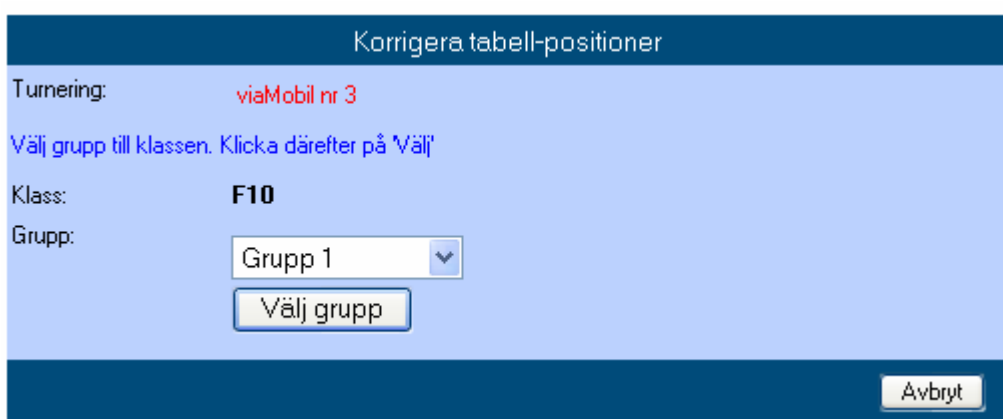
Turn: **viaMobil nr 3**

Matchnr:

Välj ev. klass:

[Korrigerera tabell-positioner](#)  
[Flytta specialvillkor till korrekta positioner](#)

Om slutplaceringar i gruppen måste avgöras med lottdragning, så har du även möjlighet att korrigerera tabell-positionerna via mobilen. Klicka på länken för att korrigerera tabell-positioner.



Korrigerera tabell-positioner

Turnering: **viaMobil nr 3**

Välj grupp till klassen. Klicka därefter på 'Välj'

Klass: **F10**

Grupp:

Välj klass och grupp.

Överför specialvillkor till korrekta positioner

Turnering: **viaMobil nr 3**  
 Klass: **F10**  
 Grupp: **Grupp 1**

Ändra positionerna i tabellen genom att ändra på ordningen i fälten nedan. Klicka därefter på 'Spara'

Pos	Lagnam	S. VOF	Mål	Diff	Pts
<input type="text" value="3"/>	Berlin	4 4 0 0	24 - 5	+19	12
<input type="text" value="1"/>	Olympic	4 0 2 2	7 - 14	-7	2
<input type="text" value="2"/>	Kirseberg	4 0 2 2	4 - 16	-12	2

Korrigerer slutpositionerna, genom att skifta om på Pos-fältet, se exempel ovan.

### 3.4. Återrapportera resultat från webben

Om ni kryssmarkerat detta alternativ (se avsnitt 3.1 ovan), så får ni även möjlighet att hämta in matchresultaten till sekretariatsdatorn.

En viktig funktion med återrapporteringen är att det faktiskt är möjligt att göra vissa korrigeringar på sekretariatsdatorn. Om felaktiga resultat blivit registrerade via mobiler eller då slut-tabellerna måste justeras, så kan detta mycket väl göras via sekretariatsdatorn.

Bara registrera ändringarna som vanligt på PC:n och kör menypunkten "WebCuMap:Exportera matchresultat". Efter exporten kommer både resultaten på PC:n och på webben att bli synkade igen.

Återrapportering av resultat finner du under menygruppen *ViaMobil > Starta program för återrapportera resultat från Web*.

Detta program ska ligga aktivt på sekretariatsdatorn under hela tiden som cupen genomförs. Glöm inte att kontrollera då och då så inga fel uppkommer.



Hämtar resultat från webben till PC

Hämtar från: 747:viaMobil nr 3 Hämtar om 2 minuter.

Körningslogg

Datum	Klocka	Antal	Kommentar
2008-07-17	10:11:32	7	Uppdatering klar
2008-07-17	10:11:42	0	Inget att hämta...
2008-07-17	10:11:48	0	Inget att hämta...

Inställningar

Tid i minuter mellan hämtningar:  Status: **Avvaktar nästa hämttillfälle...** Pausa

Ver 4.50 2008-07-16 C:\EFKON\_Matchplanering\Ver 4.50\

Tid i minuter mellan överföring ska anges, intervall 1 till 90 minuter.

Du klickar på knappen *Starta* för att aktivera programmet. Därefter sköter det sig själv enligt de tidsinställningar du gjort.

**Tips!** Genom att klicka på knappen *Pausa* och därefter direkt *Starta*, så gör du en forcerad hämtning. Kan vara användbart om ni har behov av att direkt få in de senaste resultaten.

Körningslogg

Datum	Klocka	Antal	Kommentar
2008-07-17	10:11:32	7	Uppdatering klar
2008-07-17	10:11:42	0	Inget att hämta...
2008-07-17	10:11:48	0	Inget att hämta...
2008-07-17	10:13:50	0	Inget att hämta...
2008-07-17	10:15:51	0	Inget att hämta...

Körningsloggen visar alla händelser. Blå text = data hämtat. Röd text=något gick fel. Du kan klicka på en rad för att få upp mer information, se exempel nedan.

**Detaljinformation för mottagna resultat**

**Detaljinfo**

Körningstidpunkt: 2008-07-17 10:11:32

Mottagen fil: pack\_20080717101133.txt

**Detaljinfo**

Klass F08:1 resultat  
Klass F10:2 resultat 4 lagnamnsbyte

Totalt 7 hämtade transaktioner.