Instrukcja obsługi aplikacji webowej xTraMarlin

Aplikacja xTraMarlin ma na celu uatrakcyjnienie zawodów wędkarskich poprzez możliwość obserwowania wyników rywalizacji "na żywo", podglądanie przez kibiców łowionych ryb podczas trwania turnieju, jak też ograniczenia ilości sędziowskich jednostek pływających na wodzie przez co niejednokrotnie zmniejszano wielkość sektora by ograniczyć koszty organizacji imprezy.

Wymagania:

Do poprawnego działania aplikacji dla zawodnika wymagany jest telefon komórkowy – tzw smartfon z systemem Android, Windows lub iOS. Wymagane są również w telefonie: klient GPS i sprawny aparat fotograficzny. Telefon powinien mieć zainstalowane najnowsze wersje chociaż jednej przeglądarki.

Kompatybilne przeglądarki na systemach:

- 1. Android: Chrome (zalecane), Firefox, Opera
- 2. iOS (Apple): Safari (zalecane)

Opcje widoczne dla wszystkich którzy odwiedzą stronę xtramarlin.pl:

- Przeglądanie aktualnej lub historycznej klasyfikacji zawodów
- Oglądanie zdjęć "Trofeów" wykonanych przez zawodników.

Jak zacząć jako zawodnik?

- Każdej drużynie (może być to drużyna jednoosobowa) zostanie nadany login i hasło, które zostaną rozesłane mailami na adresy podane w zgłoszeniu drużyny
- Zawodnik uruchamia w telefonie przeglądarkę, np. Chrome. W pasku adresu należy wpisać: **xtramarlin.pl**
- Zwiększyć głośność dźwięków w telefonie by sygnał dźwiękowy z telefonu był dobrze słyszalny.

Po wyświetleniu się strony z menu wybieramy opcję - [Panel drużyny] Logujemy się do panelu, który od teraz jest przypisany do danej drużyny.

Pojawi się komunikat że strona : **[xtramarlin.pl chce użyć lokalizacji Twojego urządzenia]** – należy wyrazić zgodę,

Pojawi się pytanie o **[dostęp do informacji o lokalizacji tego urządzenia]** – należy wyrazić zgodę

Pojawi się komunikat **[strona xtramarlin.pl chce korzystać z aparatu]** – należy wyrazić zgodę.

Po zalogowaniu pojawią się następujące opcje:

- [Wiadomości] Otrzymywanie i przeglądanie wiadomości od sędziego
- [Trofea] Wysyłanie zdjęcia "trofeów". Są to zdjęcia pozakonkursowe. Umożliwiają "pochwalenie się" kibicom zdobyczą na stronie aplikacji xTraMarlin.

Tu robimy zdjęcia w dowolny sposób, tak aby jak najlepiej wyeksponować złowioną rybę.

Pod guzikami [WIAD] i [TROF] – znajduje się informacja o aktualnej pozycji danej drużyny i sumie punktów jakie drużyna ma na swoim koncie. Poniżej znajduje się okno kamery poprzez którą robimy zdjęcia złowionym rybom.

Uwaga! 3. W przypadku gdy system źle wybierze kamerę (zamiast tej z tyłu obudowy inną) można to zmienić klikając w opcję "Zmień aparat". Pokaże się lista dostępnych aparatów i należy wybrać właściwy.



- 1. Zalogować się za pomocą loginu i hasła otrzymanego od administratora
- 2. Zezwolić przeglądarce na korzystanie z kamery i geolokacji.



3. W przypadku gdy system źle wybierze kamerę (zamiast tej z tyłu obudowy inną) można to zmienić klikając w opcję "Zmień aparat". Pokaże się lista dostępnych aparatów i należy wybrać właściwy.



4. Po złowieniu ryby należy za pomocą aplikacji zrobić jej zdjęcie klikając w obrazek z podglądem kamery. Pod spodem pojawią się dwa przyciski. Jeśli zawodnik uzna, że zdjęcie jest w porządku, to klika w przycisk "Wyślij". Jeśli zdjęcie jest nieostre, albo nie widać szczegółów należy kliknąć w opcję "Anuluj"



5. Po poprawnym wysłaniu zdjęcia jest ono widoczne w komputerze sędziego. Sędzia ocenia złapany okaz i przydziela punkty, lub odrzuca zdjęcie. Wędkarz jest informowany o każdym z tych zdarzeń komunikatem na dole strony i sygnałem dźwiękowym. Podobnie ma się to w przypadku otrzymania wiadomości innego rodzaju od sędziego.



6. Pod przyciskami Zdarzeń (ZDRZ) i Wiadomości (WIAD) kryją się historia zdarzeń (np. wysłania zdjęcia, oceny zdjęcia itd.) i archiwum wiadomości.



WIADOMOŚCI

Poniżej lista zdarzeń

Wiadomość	Data wysłania
Your Picture of Perch was	2018-
accepted and rated (20 points)	04-26
by referee!	21:43:57
Your Picture of Pike was	2018-
accepted and rated (156	04-24
points) by referee!	22:15:27