

**Instrukcja obsługi**

# **SpinRyb**

## **v0.87**

Maciej Nalewczyński  
[maciej.nalewczynski@gmail.com](mailto:maciej.nalewczynski@gmail.com)

## **Spis treści:**

### **I. Opis ogólny:**

1. O programie
2. Kilka słów od autora
3. Główne okno aplikacji
4. Baza nazwisk
5. Wyniki
6. Ustawienia
7. Wczytaj

### **II. Przykład podstawowego użycia programu:**

1. Dodawanie nazwisk do bazy danych i załadowanie ich do głównego okna programu
2. Przypisywanie ryb poszczególnym zawodnikom
3. Klasyfikacja i zapis wyników

### **III. Dodatkowe funkcjonalności:**

1. Ładowanie wyników
2. Ładowanie projektów
3. Modyfikacja ustawień

## **I.1 O programie**

Program SpinRyb to darmowy program autorstwa Macieja Nalewczyńskiego powstały z inicjatywy członków zarządu koła PZW 17 Piaseczno. Aplikacja znacznie ułatwia obliczenia i klasyfikacje które należy przeprowadzić zarówno w trakcie jak i po zawodach wędkarskich w dyscyplinie spinningowej. Wyniki przedstawione są w przyjaznej formie a sama obsługa programu jest intuicyjna.

Główne możliwości programu:

- Obliczanie punktacji za poszczególne gatunki ryb
- Klasyfikacja zawodników
- Baza nazwisk umożliwiająca przechowywanie i łatwe zarządzanie zawodnikami
- Eksport wyników do pliku \*.csv obsługiwanego przez pakiety biurowe
- Modyfikacja i personalizacja szczegółów punktacji
- Import projektów i wyników z pliku

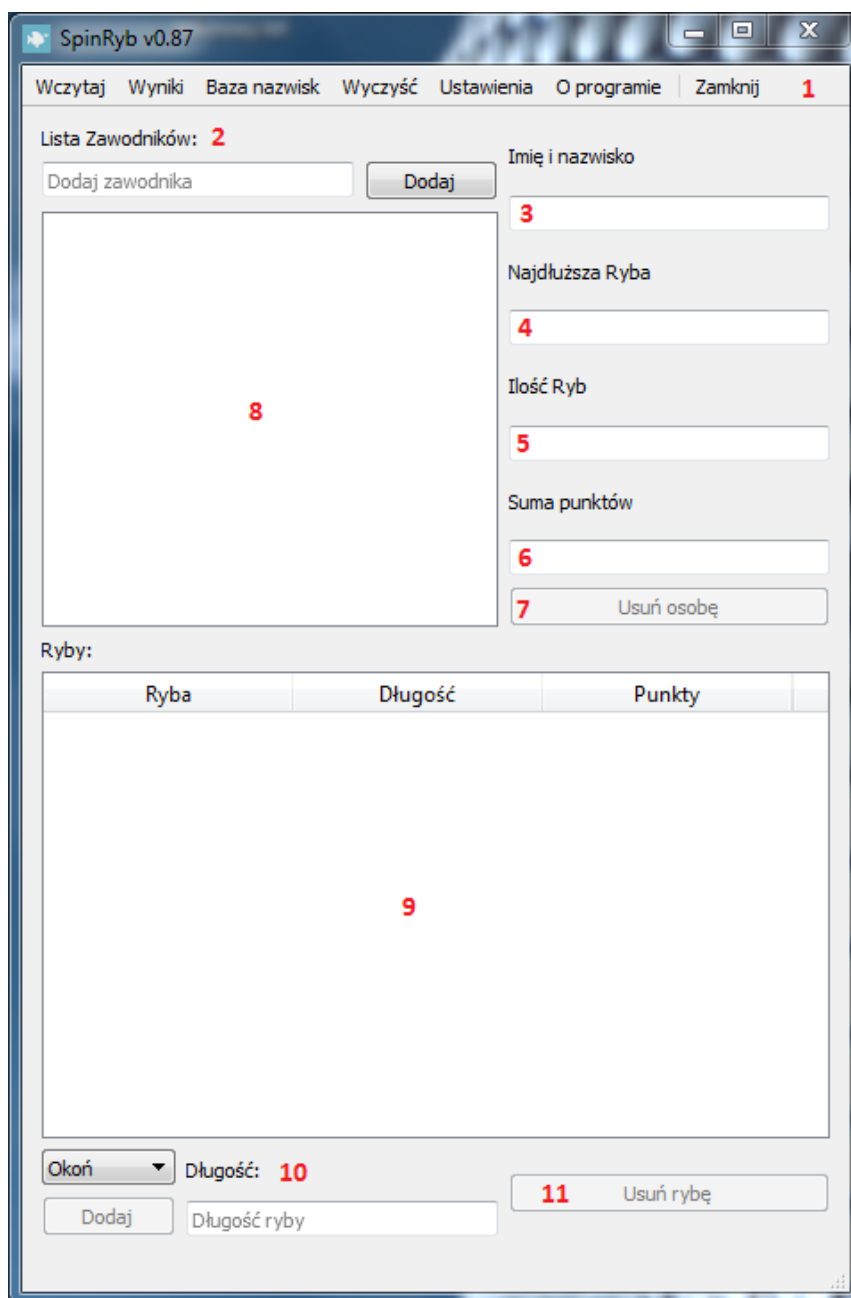
## **I.2 Kilka słów od autora**

Program SpinRyb jest wciąż rozwijająca się aplikacją. Z pewnością, mimo moich starań nie udało mi się uniknąć wszystkich błędów. Niestety z powodu bardzo wąskiego grona odbiorców aplikacji, nie miałem możliwości przetestowania programu na szeroką skalę, dlatego też w razie wystąpienia błędu (zawieszenie się aplikacji, ‘program SpinRyb przestał działać’, puste pola edycyjne itp.) bardzo proszę o poinformowanie mnie o takim zdarzeniu wraz z okolicznościami jego wystąpienia poprzez drogę mailową:

[maciej.nalewczynski@gmail.com](mailto:maciej.nalewczynski@gmail.com)

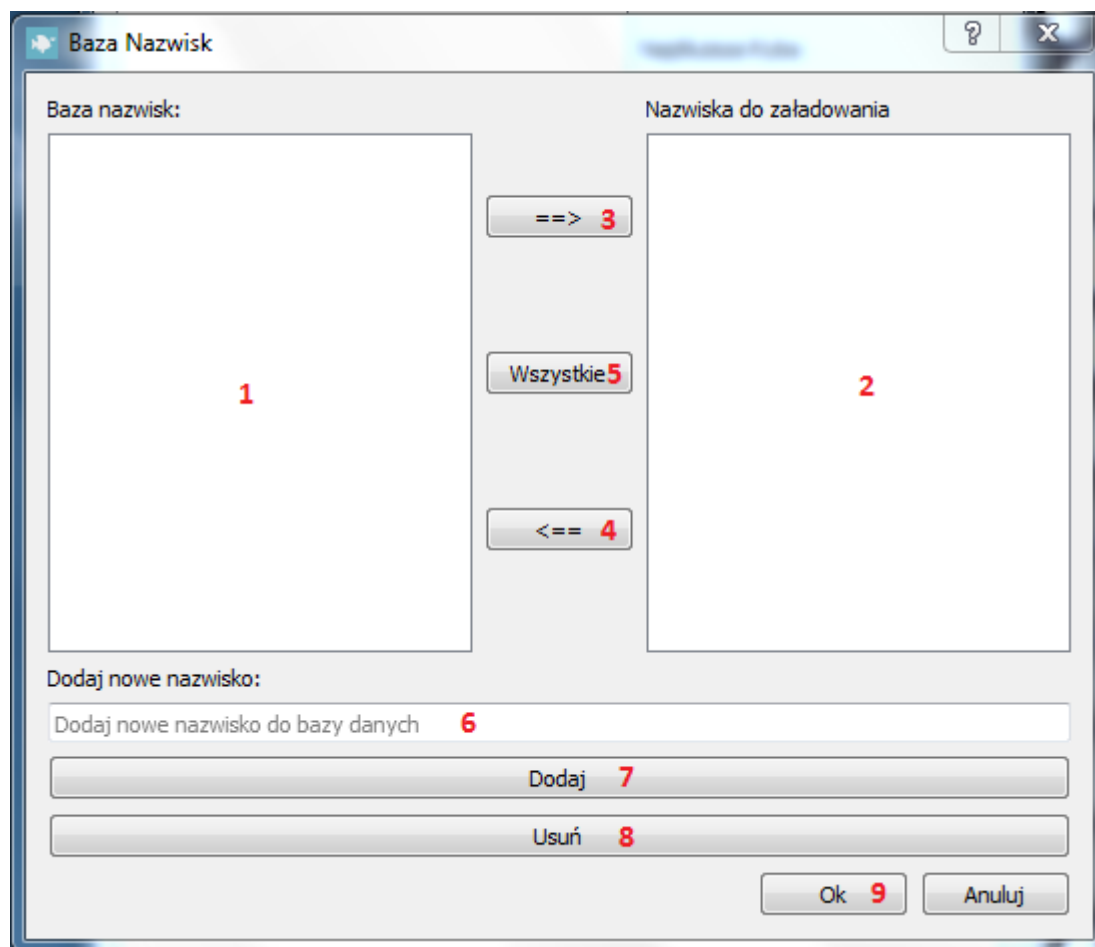
Również mile widziane są komentarze i uwagi odnośnie rozwoju aplikacji, zarówno mam nadzieję że swoją pracą ułatwiłem czynności związane ze żmudnym i pracochłonnym zliczaniem wyników.

## I.3 Główne okno aplikacji



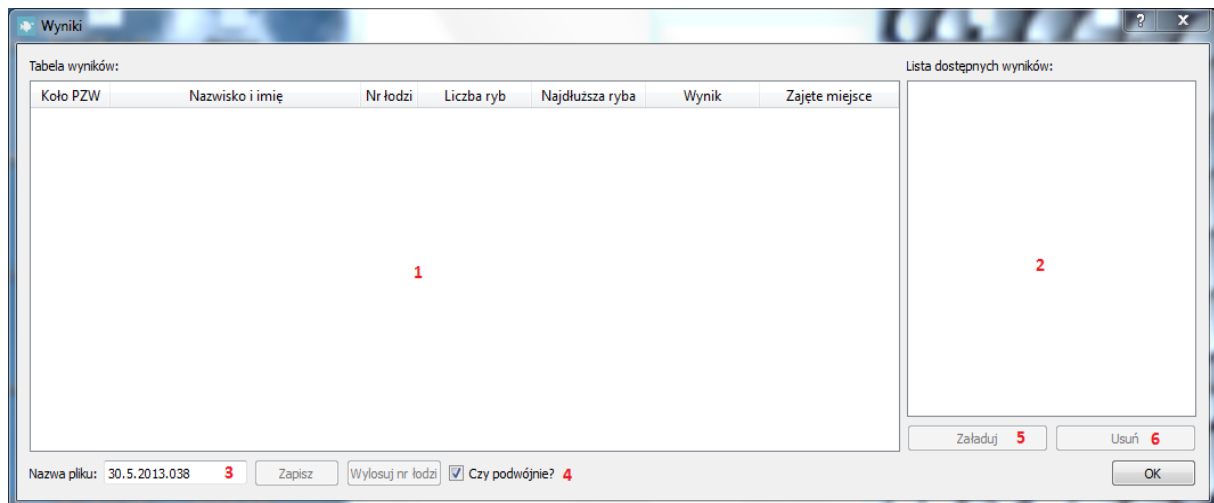
1. Pasek zakładek.
2. Sekcja dodawania nowego zawodnika.
3. Okienko wyświetlające imię i nazwisko aktualnie zaznaczonego zawodnika
4. Najdłuższa ryba aktualnie zaznaczonego zawodnika.
5. Ilość ryb aktualnie zaznaczonego zawodnika.
6. Suma punktów aktualnie zaznaczonego zawodnika.
7. Przycisk usunięcia aktualnie zaznaczonej osoby.
8. Pole wyświetlające listę wszystkich zawodników
9. Pole wyświetlające listę wszystkich ryb aktualnie zaznaczonego zawodnika.
10. Sekcja dodawania nowej ryby
11. Przycisk usuwający aktualnie zaznaczoną rybę

## I.4 Baza nazwisk



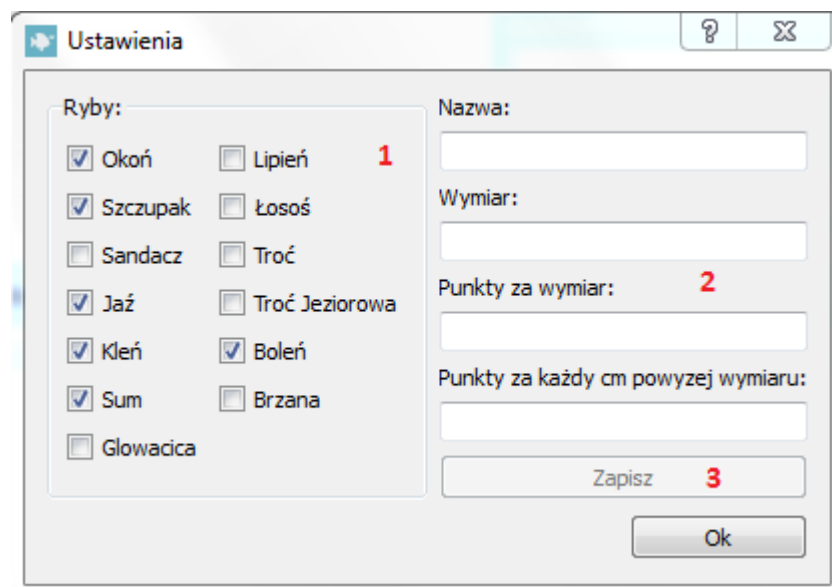
1. Okno zawierające dostępne nazwiska
2. Okno zawierające nazwiska przeznaczone do załadowania do głównego okna programu
3. Przycisk przenoszący zaznaczone nazwisko z okna „1” do okna „2”
4. Przycisk przenoszący zaznaczone nazwisko z okna „2” do okna „1”
5. Przycisk przenoszący wszystkie nazwiska z okna 1 do okna 2
6. Pole edycyjne służące do dodawania nowego nazwiska do bazy danych
7. Przycisk ‘Dodaj’ dodający wpisane powyżej nazwisko do bazy danych
8. Przycisk ‘Usuń’ usuwający zaznaczone nazwisko z bazy danych
9. Przycisk ‘OK.’ po naciśnięciu którego zostaną załadowane nazwiska znajdujące się w oknie „2”

## I.5 Wyniki



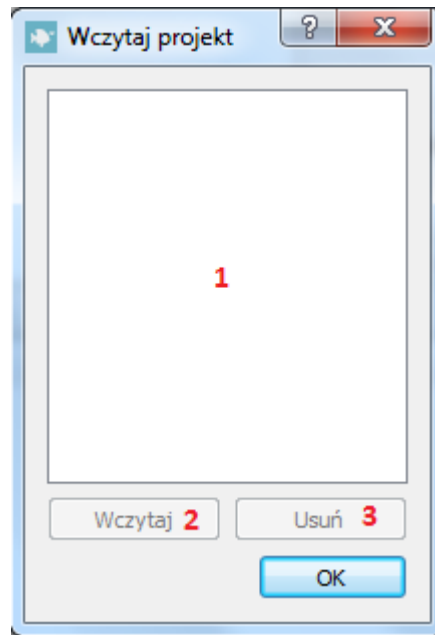
1. Główna tabela wyników
2. Lista starszych wyników możliwych do załadowania lub usunięcia
3. Nazwa pliku pod którą zapisana zostanie klasyfikacja
4. Sekcja losowania numeru łodzi. Zaznaczenie okienka „Czy podwójnie?” spowoduje wylosowanie numeru dwa razy – uwzględnienie dwóch osób na jednej łodzi.
5. Przycisk „Załaduj”. Ładuje zaznaczone w polu nr „2” wyniki.
6. Przycisk „Usuń”. Usuwa zaznaczone w polu nr „2” wyniki,

## I.6 Ustawienia



1. Dostępne gatunki ryb, zaznaczenie ‘ptaszkiem’ danego gatunku spowoduje iż będzie on dostępny w głównym oknie programu.
2. Dane o rybie. Po kliknięciu na dany gatunek dane zostaną wyświetlone w polach edycyjnych i możliwa będzie ich modyfikacja
3. Przycisk potwierdzający modyfikację.

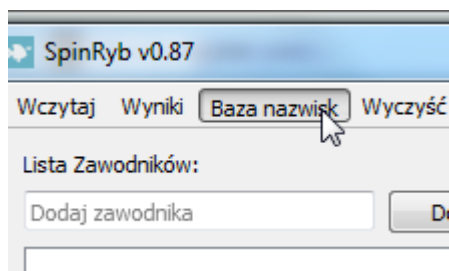
## I.7 Wczytaj projekt



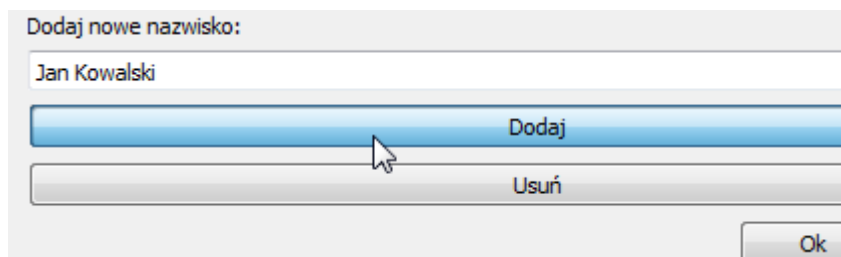
1. Okno zawierające dostępne do wczytania projekty
2. Przycisk wczytujący zaznaczony powyżej projekt
3. Przycisk usuwający zaznaczony powyżej projekt

## II.1 Dodawanie nazwisk do bazy danych i ich ładowanie do programu

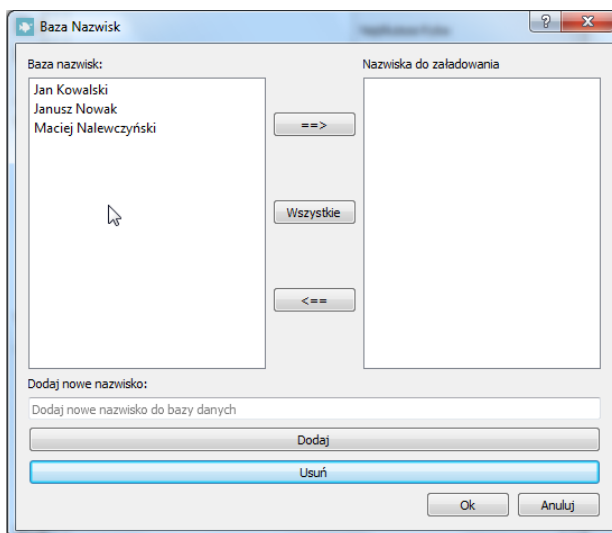
Aby dodać nazwiska do bazy danych otwieramy okienko bazy nazwisk poprzez naciśnięcie klawisza „Baza nazwisk” w głównym oknie programu:



Wprowadzamy imię i nazwisko do pola edycyjnego i naciskamy przycisk „Dodaj”:

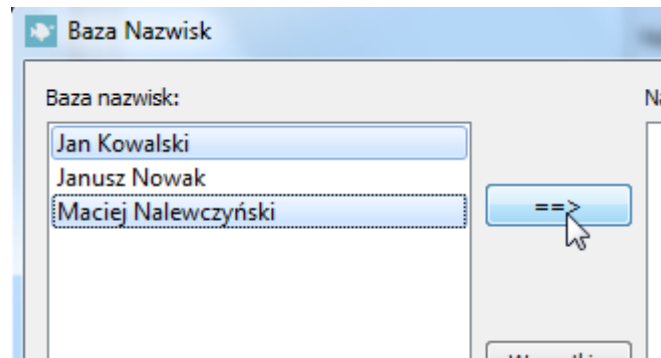


Powyższą czynność wykonujemy pożądaną ilość razy, po zakończeniu dodawania okno powinno prezentować się podobnie do:

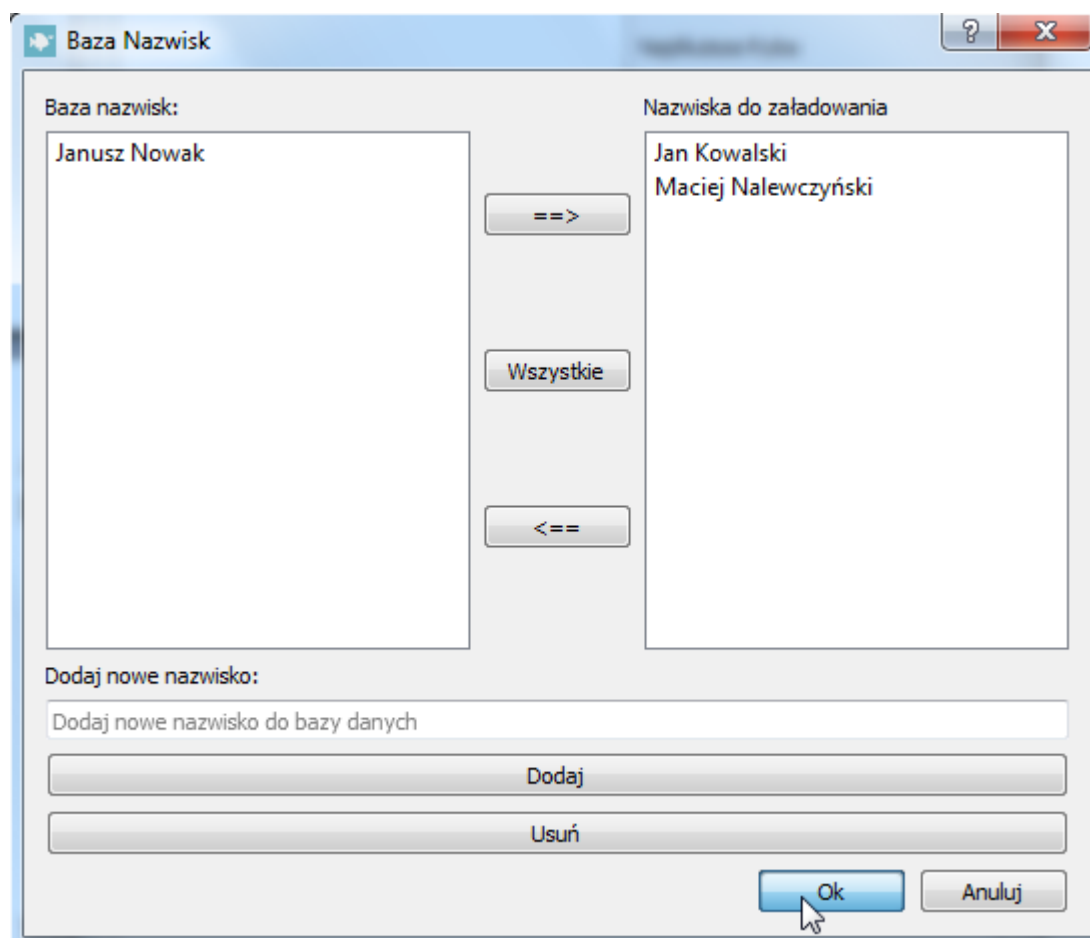




Aby wybrać nazwiska do załadowania, zaznaczamy interesujące nas pozycje poprzez kliknięcie na nie i naciskamy przycisk „==>”:



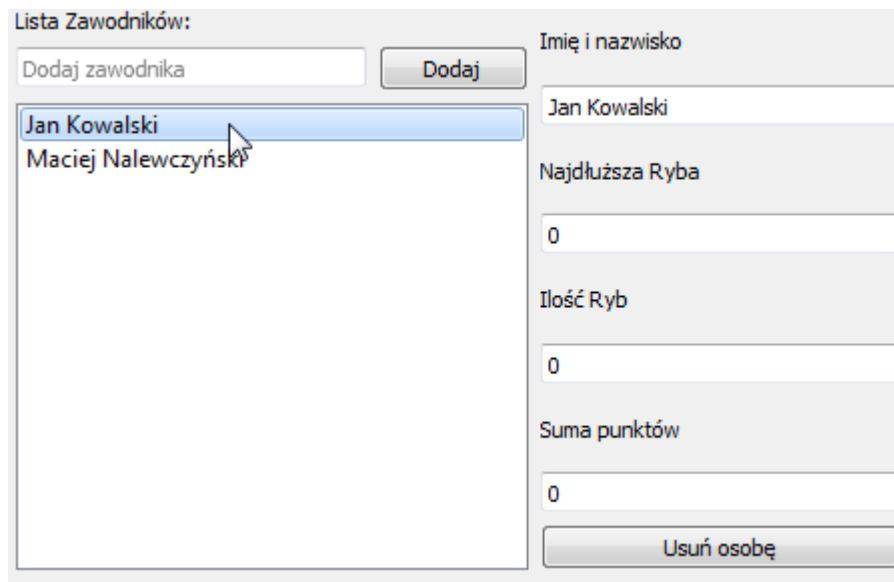
Nazwiska zostaną przeniesione do listy w prawej części okna. Teraz nie pozostaje nic innego jak potwierdzić swój wybór naciśnięciem przycisku „OK.”:



Nazwiska zostały dodane do bazy danych i załadowane do głównego okna programu.

## II.2 Przypisywanie ryb zawodnikom

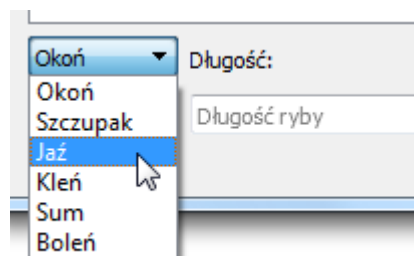
Po załadowaniu nazwisk do głównego okna programu można przystąpić do dodawania ryb poszczególnym zawodnikom. W tym celu zaznaczamy zawodnika któremu chcemy dodać rybę:



The screenshot shows a window titled "Lista Zawodników:". On the left, there is a list box containing two names: "Jan Kowalski" (highlighted) and "Maciej Nalewczyński". Above the list is a text input field labeled "Dodaj zawodnika" and a "Dodaj" button. On the right side of the window, there are four form fields: "Imię i nazwisko" (filled with "Jan Kowalski"), "Najdłuższa Ryba" (filled with "0"), "Ilość Ryb" (filled with "0"), and "Suma punktów" (filled with "0"). At the bottom right of the right panel is a "Usuń osobę" button.

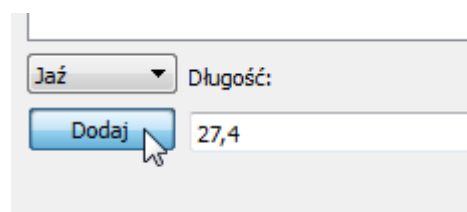
Jak widać dane zawodnika zostały załadowane do pól w prawej części okna.

Wybieramy interesujący nas gatunek ryby z rozwijanej listy w dolnej części okna:



This is a close-up of a dropdown menu. The menu is open, showing a list of fish species: "Okoń", "Szczipak", "Jaź", "Kleń", "Sum", and "Boleń". The "Jaź" option is currently selected and highlighted. In the background, a "Długość:" label is visible next to a "Długość ryby" input field.

Podajemy długość ryby i naciskamy przycisk dodaj:



This is a close-up of the "Długość:" form field. The dropdown menu is now closed and shows "Jaź". The "Długość ryby" input field contains the value "27,4". A "Dodaj" button is positioned below the input field.

Statystyki zawodnika zostały zaktualizowane:

The screenshot shows the 'SpinRyb v0.87' application window. The menu bar includes 'Wczytaj', 'Wyniki', 'Baza nazwisk', 'Wyczyść', 'Ustawienia', 'O programie', and 'Zamknij'. The 'Lista Zawodników:' section contains a list with 'Jan Kowalski' and 'Maciej Nalewczrzyński'. The 'Imię i nazwisko' field is set to 'Jan Kowalski'. The 'Najdłuższa Ryba' is 27.4, 'Ilość Ryb' is 1, and 'Suma punktów' is 255. A 'Usuń osobę' button is present. The 'Ryby:' table is as follows:

	Ryba	Długość	Punkty
1	Jaź	27.4	255

At the bottom, there is a dropdown menu set to 'Jaź', a 'Długość:' label, a 'Dodaj' button, a 'Długość ryby' input field, and a 'Usuń rybę' button.

Powtarzamy czynności dla reszty zawodników:

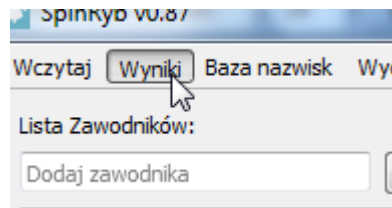
The screenshot shows the 'SpinRyb v0.87' application window. The menu bar is the same. The 'Lista Zawodników:' section contains a list with 'Jan Kowalski' and 'Maciej Nalewczrzyński'. The 'Imię i nazwisko' field is set to 'Maciej Nalewczrzyński'. The 'Najdłuższa Ryba' is 54.3, 'Ilość Ryb' is 2, and 'Suma punktów' is 1090. A 'Usuń osobę' button is present. The 'Ryby:' table is as follows:

	Ryba	Długość	Punkty
1	Sczupak	54.3	1000
2	Okoń	19.2	90

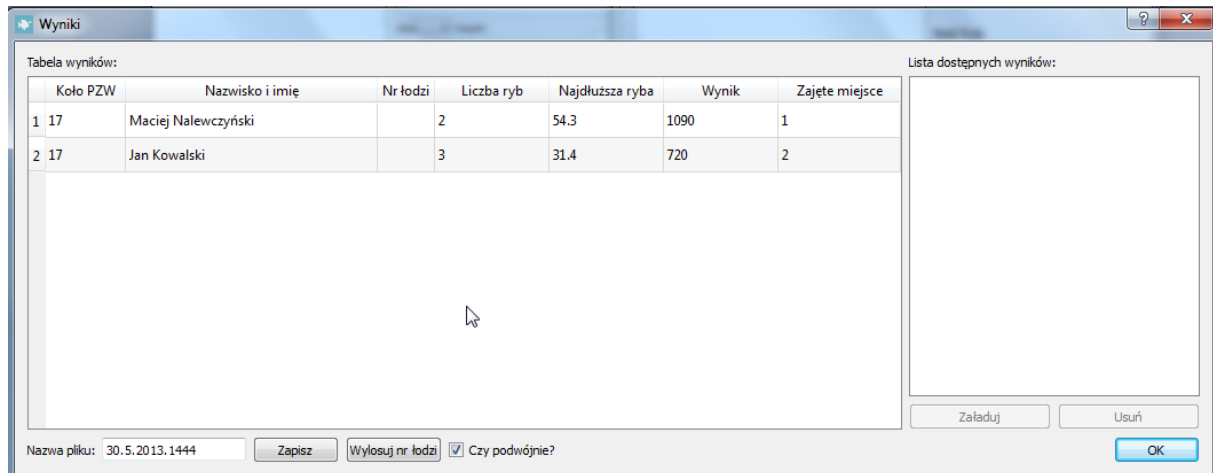
At the bottom, there is a dropdown menu set to 'Okoń', a 'Długość:' label, a 'Dodaj' button, a 'Długość ryby' input field, and a 'Usuń rybę' button.

## II.3 Klasyfikacja i zapis wyników

Aby otrzymać klasyfikację zawodników klikamy w górnej części programu na przycisk „Wyniki”:

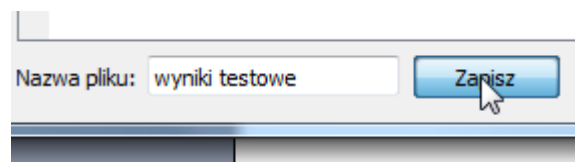


Wyświetlone zostaje okno przedstawiające klasyfikację zawodników:

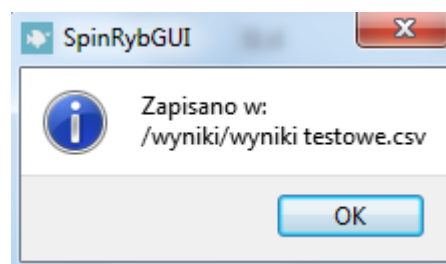


Opcjonalnie edytujemy parametry i wprowadzamy numery łodzi lub losujemy je poprzez naciśnięcie przycisku „Wydruk nr łodzi”.

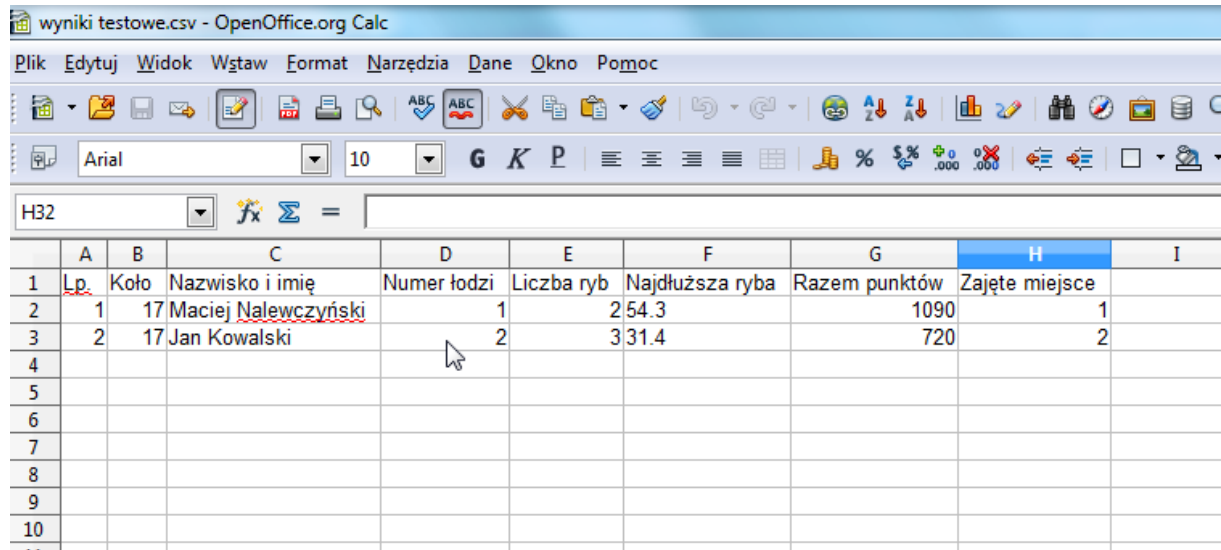
Aby zapisać wyniki wprowadzamy nazwę pliku i klikamy przycisk zapisz:



Otrzymujemy potwierdzenie o poprawnym zapisie wyników w folderze /wyniki w katalogu głównym programu:



Otwieramy otrzymany plik poprzez pakiet biurowy typu „MS Office” lub „Open Office”:

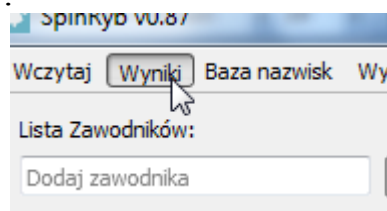


The screenshot shows the OpenOffice.org Calc interface with a spreadsheet titled 'wyniki testowe.csv'. The spreadsheet has the following data:

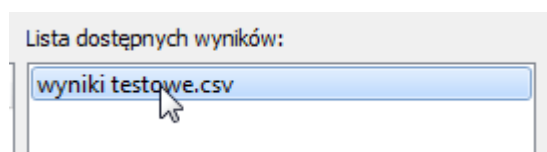
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Lp.	Koło	Nazwisko i imię	Numer łodzi	Liczba ryb	Najdłuższa ryba	Razem punktów	Zajęte miejsce	
2	1	17	Maciej Nalewczyński	1	2	54.3	1090	1	
3	2	17	Jan Kowalski	2	3	31.4	720	2	
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

### III.1 Ładowanie wyników

Otwieramy okno „Wyniki”:



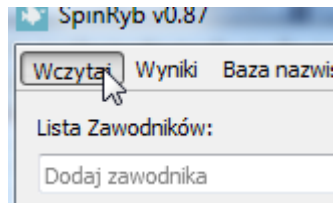
Z listy dostępnych wyników zaznaczamy interesującą nas pozycje i klikamy na nią dwukrotnie lub naciskamy przycisk załaduj:



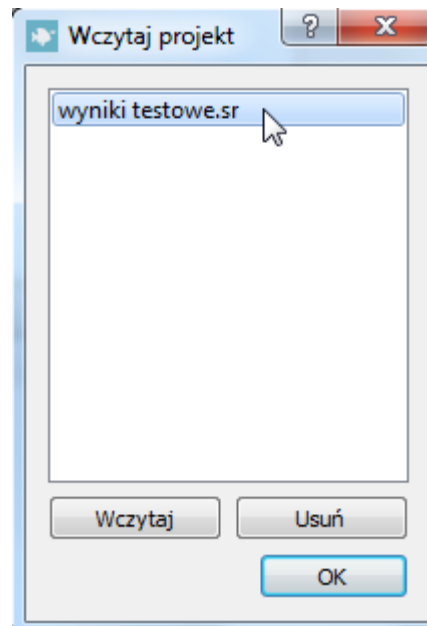
Wyniki zostają załadowane do głównej tabeli okna.

## III.2 Ładowanie projektu

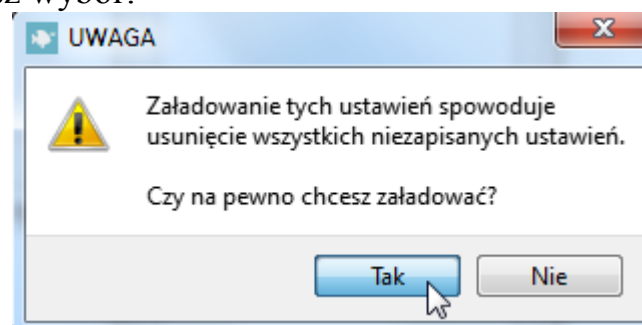
Otwieramy okno „Wczytaj”:



Z listy dostępnych projektów zaznaczamy interesującą nas pozycję i klikamy na nią dwukrotnie lub naciskamy przycisk wczytaj:



Potwierdzamy nasz wybór:



Projekt został załadowany do głównego okna programu.