

WINFIRE 4.3

Leitfaden für die Bedienung von WINFIRE 4

Einleitung

Der Aufbau der Software WINFIRE 4 ist gegenüber WINFIRE 3.x ziemlich anders. Es wurde eine völlig neue Software erstellt. Ebenso neu und anders ist die verwendete Datenbank. WINFIRE 3.x arbeitet mit einer Eigenkonstruktion eines Datenbankverwaltungssystems basierend auf BTRIEVE-Dateien. Demgegenüber arbeitet WINFIRE 4 mit Firebird-SQL. Firebird SQL ist ein Open-Source-Produkt, d.h. im Internet frei verfügbar und hält sich relativ strikt an den internationalen SQL-Standard. So wäre eine Umstellung auf eine andere SQL-Datenbank (z.B. MySQL, Microsoft SQL, Oracle, etc.) für spezielle Anwendungen relativ einfach zu bewerkstelligen.

Die Konfiguration von WINFIRE 4 ist in einem separaten **Konfigurationsprogramm** untergebracht und kann so z.B. vor dem Normalbenutzer versteckt werden, damit er dort nichts verstellen kann.

Das **Schiessanlass-Programm** führt beim Starten direkt in die Schützen-Maske, wo Schützen verwaltet, Resultate erfasst, Standblätter und anderes mehr gedruckt und Ranglisten angezeigt werden können. Bislang kommt das Programm noch ohne Menüs aus, sodass möglichst unmittelbar ersichtlich ist, wo man was machen kann. Das Design ist ans Design vom neuen WINFIRE-4-Feldschiessen-Programm angelehnt, das in den Kantonen Bern, Aargau, Jura, Zug und Appenzell A.R. im Einsatz steht und allgemein als einfach zu bedienen kommentiert wird. Das Schiessanlass-Programm ist von seinem Verwendungszweck her natürlich komplexer als das Feldschiessenprogramm. Wir verwenden hier die sicherere Variante von Firebird-SQL, die installiert werden muss. Beim Feldschiessen wird in der Regel eine einfachere embedded Variante von Firebird-SQL verwendet, die nicht installiert werden muss, aber dafür nicht netzwerkfähig ist.

Masken-Handling generell

Das Schiessanlass-Programm besteht aus mehreren Masken, wobei jede Maske generell auf der rechten Seite eine Pickliste hat, wo man die bereits vorhandenen Datenbankeinträge, bzw. eine ausgewählte Untermenge davon, aufgelistet sieht und per Mausdoppelklick in die Maske holen kann.

In der Schützen-Maske gibt es zusätzliche **Suchfunktionen**. Mit F8 kann man mit den meisten Feldern direkt suchen (Wert im Feld eingeben und dann F8 drücken oder mit rechter Maustaste noch ein Suchkriterium eingeben). Es hat für komplexere Suchfunktionen eine Such-Schaltfläche. Dort können komplexere Such- und Sortier-Bedingungen eingegeben werden und die Suche dann im gewünschten Listenformat angezeigt werden.

Eine **Bildschirmauflösung** von mindestens 1024 x 768 Pixeln ist das absolute Minimum. Besser wäre eine höhere Auflösung. Sollte eine Stich-Untermaske nicht alles anzeigen, so kann man sie auch in die Länge und Breite ziehen (z.B. wenn eine Ranglisten-Schaltfläche nicht sichtbar sein sollte). Je nach Windows-Version und -Einstellung können die Masken etwas variieren.

Maske Schützen

Diese Maske wird beim Starten des Schiessanlass-Programms sofort geöffnet und angezeigt. Die bisher eingegebenen oder aus den VVA-Daten hereingezogenen Schützen werden in der Pickliste rechts aufgelistet. Ein Schütze kann per Doppelklick selektiert und auf der Maske angezeigt werden. Änderungen am Schützen inkl. Resultateingabe müssen mit **"Speichern"** abgeschlossen werden. Andernfalls sind die Änderungen wirkungslos. Ist die **Pickliste** lang, kann man die Pickliste entweder durch Rollen oder Blättern in die richtige Position bringen, oder indem man ins Namensfeld die ersten 3 Buchstaben des gesuchten Schützen eingibt.

Man kann die **Pickliste** auch verkürzen, indem man von **"Alle Schützen"** auf **"Nur 1 Verein"** umstellt. Dann werden nur die Schützen des gerade ausgewählten Vereins aufgelistet. Die Einstellung **"1 Verein + Gruppen"** sollte man manuell nicht auswählen. Diese wird automatisch bei der Eingabe von Gruppen ausgewählt. Man sieht dann Gruppeneinteilungen in der Schützen-Pickliste.

In der Regel wird man **neue Schützen** aus den VVA-Daten via Schaltfläche und Maske **"Verein"** hereinziehen. Man kann einen neuen Schützen aber auch manuell neu erfassen. **Dazu muss seine Nummer oben in der Maske leer sein!!!** Die Eingabe der Lizenznummer wird nicht erzwungen, ist aber bei lizenzierten Schiessen zu empfehlen. Wenn bei der Suche mit der Lizenznummer der Schütze nicht gefunden wird, kommt normalerweise die Frage, ob der Verein xy geladen werden soll.

Die Schützenmaske des Schiessanlass-Programms enthält pro **Stich** eine eigene Untermaske, die je nach Stichdefinition stark vorkonfiguriert ist und nur das anzeigt, was für den betreffenden Stich nötig ist. Bei Stichen mit Auszeichnungen werden diese Angaben angezeigt, bei Auszahlungsstichen nur die Auszahlung, etc.. Wenn Einzelschüsse eingegeben werden sollen (fakultativ oder obligatorisch), wird eine zusätzliche Eingabeliste für Einzelschüsse eingeblendet. Die Anzeige von **Einzelsranglisten** kann man direkt in der Stichmaske auslösen (ev. unteren Rand der Stichmaske nach unten ziehen, damit der Reglisten-Knopf sichtbar wird). Im Kopf jeder angezeigten Rangliste hat es je eine Schaltfläche zum Drucken und Exportieren der Liste. Will man nur die Einzelsrangliste pro Verein eines bestimmten Vereins anzeigen, muss man die Pickliste auf **"Nur 1 Verein"** umstellen und dann auf **"Einzelsrangliste"** klicken.

Listen- und Druckformate kann man im Konfigurationsprogramm erstellen und ändern. Die grafische Unterstützung analog zu WINFIRE 3.x ist als **Druckbild** bereits vorhanden, sollte aber in der nächsten Versionen noch erweitert werden. In der Maske der "Einzelnen Elemente" kann man das Druckbild einschalten. Es wird zufällig ein vorhandener Datenbankeintrag im Druckbild angezeigt. Diesen sollte man ev. soweit ergänzen, dass man alle benötigten Felder ausgefüllt sehen kann. Gedruckt wird immer auf den **Standarddrucker**. Bei Druckformaten (z.B. Kranzkarte) kann man einen **alternativen Drucker** angeben (bitte Name genau eingeben, sonst funktioniert es nicht). Auf der Hauptseite der Listen- bzw. Druckdefinition kann man den Ausdruck auf **Querformat** umstellen.

Bei Stichen mit **Nachdoppeln** (vor allem für Kleinkaliber-Schiessen interessant) wird eine zusätzliche Liste der Doppel eingeblendet. Die Doppel sind ab 1 fortlaufend nummeriert. Die Doppel werden in der Regel automatisch nach Resultat in der Liste einsortiert. Ein Doppel kann man per Doppelklick selektieren. Ein neues Doppel wird mit F7 eröffnet. Mehrere Doppel kann man mit <CTRL> 1 – 9 eröffnen. Gelöscht wird ein Doppel mit "Passe löschen". Bei Gruppenschiessen wird immer das Doppel mit dem besten Resultat (1. Doppel) mit der Gruppe verlinkt.

Bei **Gruppenschiessen** wird fürs Handling der Gruppen eine spezielle Gruppenmaske eingeblendet. Das Einfügen von Schützen in eine Gruppe erfolgt direkt durch das Doppelklicken von Schützen aus der Pickliste in der Schützenmaske neben der Gruppenmaske. Beim Markieren eines Gruppenschützen als Gruppenchef werden seine Adressangaben aus der Schützenmaske in die Gruppenmaske übernommen und können dort noch ergänzt werden. Das Eingeben der Waffe direkt in der Gruppenmaske ist geplant und wird demnächst verfügbar sein, so dass der Ablauf der Gruppenerfassung stark beschleunigt wird. Die Gruppenmaske kann man nur in einer Stich-Maske öffnen, die einen Gruppenstich enthält. Dann ist auch die betreffende Schaltfläche sichtbar.

Wenn man einen **Barcode-Scanner** hat, kann man Schützen ab dem Standblatt oder ab der Lizenzkarte auch via Barcode auf den Bildschirm holen. Damit das **Einlesen des Lizenzkärtchens** (unteren Barcode scannen) funktioniert, muss zuvor der betreffende Verein aus den VVA-Daten geladen worden sein. Wenn die Schützennummer auf Barcode eingestellt ist, wird das Schützen-Nr.-Feld aus Sicherheitsgründen für manuelle Eingaben gesperrt.

In den Einstellungen im Schiessanlass-Programm kann man einstellen, ob man nach dem Befehl **"Speichern und Standblatt drucken"** die Maske automatisch **geleert** haben will oder nicht.

Maske Vereine

In die Maske Vereine gelangt man aus der Schützen-Maske via Schaltfläche "Vereine" ganz unten auf der Maske. Die Pickliste der Vereine zeigt im Normalfall die bsiher eröffneten oder aus den **VVA**-Daten geladenen Vereine. Per Schaltfläche kann man die Pickliste umschalten auf die Liste aller Vereine dieser Distanz in der VVA. Werden die VVA-Vereine aufgelistet, kann man einen Verein per Doppelklick in die Arbeitsdatenbank laden. Sobald man seine Daten links auf der Maske sieht, sind alle seine Schützen in die Schützenmaske geladen und der Verein ist hier eröffnet.

Im Konfigurationsprogramm kann man **neue VVA-Daten laden**. Man muss dazu zuerst die alten löschen, dann das Konfigurationsprogramm schliessen und wieder starten. Danach kann man einen neuen Satz VVA-Daten laden. Die VVA-Daten können aus Datenschutzgründen nicht mehr auf unserer Homepage zum Herunterladen bereitgestellt werden. Jeder Verein kann aber beim SSV einen Zugang zum Herunterladen dieser Daten anfordern. Dazu muss eine Datenschutzvereinbarung unterzeichnet werden. Die so heruntergeladenen Dateien mit den VVA-Daten müssen Sie aus den ZIP-Dateien extrahieren und auf den WINFIRE4-Ordner kopieren. Sie müssen immer die Vereinsdatei "vereinexport.txt" und die Schützendatei z.B. "banlassg300.txt" zusammen kopieren.

In der Vereinsmaske kann man verschiedene **Auswertungen** machen (**Statistik, Vereinsrangliste, Presserangliste**, pro Verein eine **Einzelrangliste** drucken, etc.). man muss dazu jeweils den gewünschten Stich auswählen.

Hier kann man auch **Adress-Etiketten** der Vereine drucken.

Wenn man die Markierung **"Stammsektion"** so benutzen möchte, dass man Ranglisten separat je für alle Stammsektionen und dann für alle Gastsektionen erstellen kann, muss man im Konfigurationsprogramm in den Allgemeinen Einstellungen den Parameter **"Ranglistenoptionen 1"** anpassen. Solange das 1. Häkchen dort gesetzt ist, wird jede Vereins-, Gruppen- und Einzelrangliste nur entweder für Stammsektionen oder für Gastsektionen erstellt, je nachdem ob das 2. Häkchen gesetzt ist oder nicht.

Maske Gruppen

Klickt man in einer Stich-Maske, die einen Gruppenstich beherbergt, auf "Gruppen", so geht die Gruppen-Maske auf. Man kann dann eine neue Gruppe eröffnen, indem man einen Gruppennamen eingibt und dann aus der Pickliste der Schützen die gewünschten Schützen doppelklickt. Falsch geladene Schützen kann man anklicken und mit der Delete-Taste wieder aus der Gruppe entfernen.

Die Direkteingabe von **Waffen** ist folgendermassen möglich:

- Schütze in der Liste der Gruppenschützen einmal anklicken.
- <CTRL> S für Stagw (Control-Taste und Buchstabe S, gross-klein spielt keine Rolle)
- <CTRL> F für Freigw bzw. FP
- <CTRL> K für Kar
- <CTRL> M für MQ (Mousqueton)
- <CTRL> 2 für Stgw-57/02
- <CTRL> 3 für Stgw-57/03
- <CTRL> 9 für Stgw-90
- <CTRL> C für CF
- <CTRL> R für RF
- <CTRL> O für OP

Dies ist vor allem dann nützlich, wenn man direkt aus der Gruppenmaske alle Standblätter der Gruppenschützen ausdrucken möchte. Man muss dann nicht zuerst in der Schützenmaske jedem Schützen eine Waffe zuweisen, sondern kann das gleich in der Gruppenmaske tun.

In der Gruppenmaske kann man auch die **Gruppenrangliste** pro Kategorie anzeigen und drucken.

Die **Waffenkategorie** wird beim Speichern automatisch gesetzt. Man sollte aber vor dem Produzieren von Gruppenranglisten einmal alle Gruppen neu rechnen lassen, damit sicher alle in der richtigen Kategorie eingeteilt sind.

Resultat	Name	Vorname	Jahrgang	Gruppe	Verein
92	Achermann	Klaus	1951	Kaiserer	Buochs
93	Achermann	Marco	1980	Kaiserer	Buochs
	Achermann	Peter	1940		Buochs
	Amstad	Willy	1935		Buochs
	Barnettler	Anton	1948		Buochs
	Barnettler	Markus	1985		Buochs
82	Berlinger	Josef	1940	Kaiserer	Buochs
	Bickel	Heinz	1951		Buochs
91	Bissig	Alfred	1940	Kaiserer	Buochs
	Blumenthal	Luzius	1936		Buochs
	Bräutigam	Kevin	1990		Buochs
	Burch	Anton	1951		Buochs
	Camenzind	Charles	1928		Buochs
	Christen	Josef	1941		Buochs
	Dal Canton	Angelo	1935		Buochs
	Di Nardo	Severino	1935		Buochs
	Ettlin	Markus	1956		Buochs
	Gander	Erwin	1945		Buochs
	Greub	Stefan	1967		Buochs
	Häcki	Friedrich	1948		Buochs
	Ineichen	Thomas	1958		Buochs
	Keller	Kurt	1954		Buochs
	Klotzel	Peter	1955		Buochs
	Knobel	Annenmaria	1937		Buochs
	Marty	Crash	1976		Buochs
	Mathis	Josef	1941		Buochs
	Mathys	Lorenz	1972		Buochs
	Murer	Erich	1947		Buochs
	Odermatt	Matthias	1985		Buochs
	Odermatt	Ruedi	1948		Buochs
	Risi	Josef	1948		Buochs
	Risi	Josef	1994		Buochs
	Risi	Werner	1940		Buochs
	Schidegger	Hansueli	1944		Buochs
	Schenker	Egon	1946		Buochs

Den **Gruppenchef** kann man in der Schützenliste der Gruppe einmal anklicken und dann mit **F7** zum als Gruppenchef markieren. Seine Adressdaten werden dann in die Gruppe kopiert und können hier noch ergänzt werden. Man kann dann auch Adressticketen damit erzeugen.

Es ist empfehlenswert **am Schluss** des Schiessanlasses nochmals **alle Gruppen neu rechnen** zu lassen, damit alle Kategorien, Resultate etc. sicher nochmals korrekt gesetzt werden. Vor allem bei automatischer Resultaterfassung ab Trefferanzeige ist dies unerlässlich.

Wird das Gruppenresultat aus Stichresultaten berechnet, die **mehrere Doppel** zulassen (z.B. beim Volksschiessen Kleinkaliber), so wird für das Gruppenresultat immer das erste Doppel verwendet. Im Normalfall werden mehrere Doppel immer automatisch der Höhe nach einsortiert, sodass das höchste Doppel immer auch das erste ist, egal in welcher Reihenfolge es geschossen wurde.

Konfigurationsprogramm

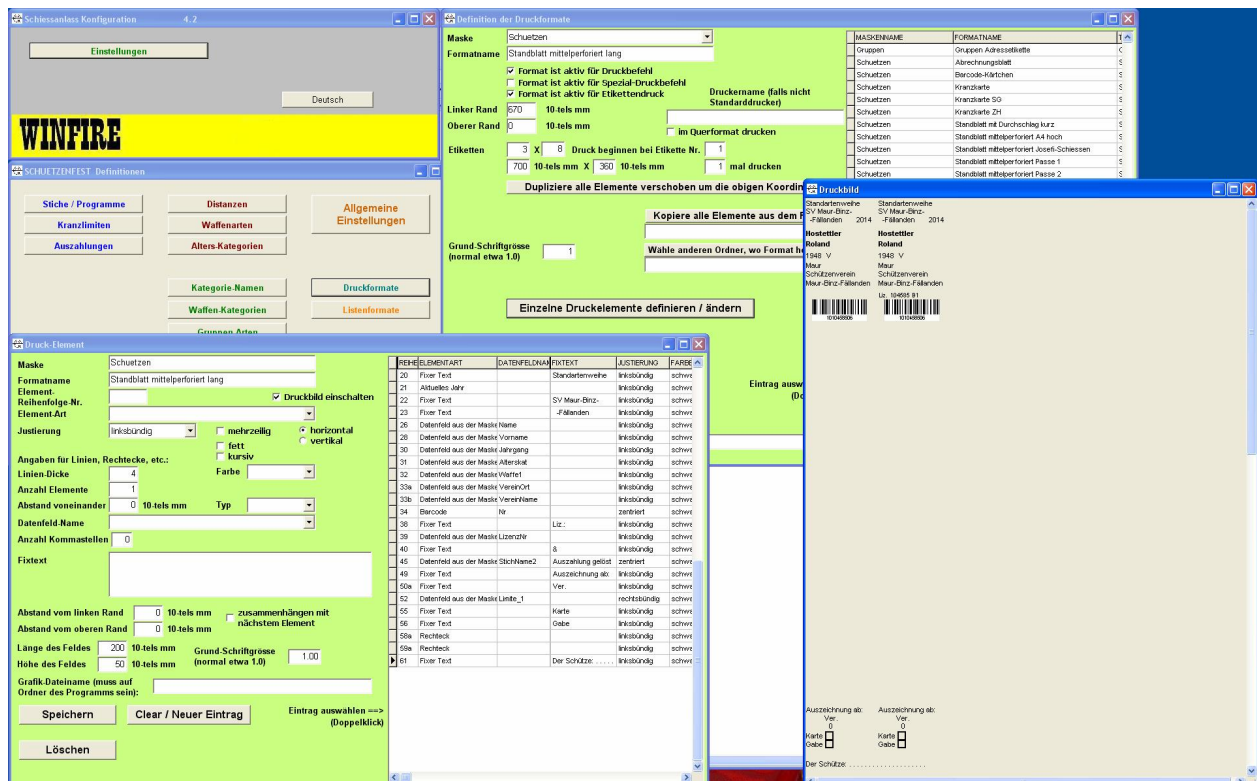
Im Konfigurationsprogramm kann man **Stiche** mit ihren **Kranzlimiten** und **Auszahlungstabellen** einstellen. **Waffenarten** und **Alterskategorien** können bei Bedarf erweitert oder geändert werden. Solch zentrale Definitionen sollten allerdings nur dann gemacht werden, wenn noch keine Schützen und Resultate vorhanden sind.

In den **Allgemeinen Einstellungen** können diverse übergeordnete Parameter eingestellt werden, die das Schiessanlassprogramm beeinflussen, wie z.B.

- Ranglistentitel
- Schützennummer als Barcode oder fortlaufend
- Diverse Spezialeinstellungen für spezielle Schiessanlässe mit z.B. einem Standblatt pro Stich, Kumulation von mehreren Stichen in einem weiteren Stich, etc.
- Etc.

Der Schiessanlass kann mit verschiedenen Optionen **geleert** werden vor einem neuen Anlass. Hinterlegte **VVA-Daten** können gelöscht und neu geladen werden. Wenn Sie alte VVA-Daten löschen, schliessen Sie bitte das Konfigurationsprogramm und starten es neu, bevor Sie neue VVA-Daten laden. Beim SSV können Sie einen Zugang zum Herunterladen dieser Daten beantragen. Sie müssen dann jeweils die heruntergeladene Vereinsdatei "vereinexport.txt" und die Schützendatei "banlassg300.txt" im Winfire-Ordner ablegen (oder je nach Distanz eine andere Schützendatei), bevor Sie die VVA-Daten neu laden.

Sämtliche Druckformate sind in der Maske **Druckformate** definiert:



In der Hauptmaske **Definition der Druckformate** wird das gewünschte Format ausgewählt oder neu eingegeben. Bitte stellen Sie sicher, dass beim aktiven Format die Häkchen bei "**Format ist aktiv für Druckbefehl**" und ev. auch für Etikettendruck gesetzt sind. Bei den anderen Formaten für die betreffende Maske sollten sie dagegen ausgeschaltet sein.

Ein Druckformat besteht aus diversen einzelnen Elementen, die in der Maske **Druck-Element** definiert werden. Hier kann man auch ein **Druckbild** einschalten. Beim Speichern oder Löschen eines Elements sieht man hier direkt, wie sich das Druckbild verändert. Die **Nummer** der Elemente ist ein alphanumerisches Feld. Das erlaubt später auch neue Elemente z.B. zwischen die Nummer 05 und 06 einzuschieben mit der Nummer 05b. Numerieren Sie am besten die Druckelemente ungefähr der Reihe nach von oben nach unten. Der Druckaufbau geschieht dann in der Reihenfolge der Numerierung. Ein **neues Element erzeugen** Sie, indem Sie eine noch nicht vorhandene Nummer eingeben und das Element speichern. Wenn Sie ein Element in der Pickliste doppelklicken, wird es im Druckbild mit einem **roten Rahmen** markiert, und seine Werte werden in den Feldern in der linken Hälfte der Maske angezeigt. Wenn Sie ein Element **im Druckbild mit der rechten Maustaste anklicken**, geschieht dasselbe, wie wenn Sie es in der Liste doppelklicken. Sie können bei Mehrfach-Elementen allerdings nur das erste so auswählen.

Jedes Element wird in einem unsichtbaren rechteckigen Kästchen ausgegeben, dessen Abmessungen hier definiert werden müssen. Ein Element kann auch doppelt oder mehrfach platziert werden, indem die **Anzahl Elemente** auf 2 oder mehr gesetzt wird. In diesem Fall muss man den Abstand zum nächsten Element angeben. Bei "**vertikal**" werden die Elemente untereinander aufgereiht, andernfalls nebeneinander. Wenn Sie bei Datenfeldern oder Fixtexten "vertikal" angeben, werden die Texte vertikal gedruckt.

Alle Massangaben sind immer in **10tels-mm**. Die **Farbe** ist im Moment noch nicht aktiv und für zukünftige Anwendungen vorgesehen.

In der Numerierung aufeinanderfolgende Elemente können **zusammengehängt** werden, sodass sie in einem einzigen Ausgabekästchen erscheinen. Dies ist z.B. für Name und Vorname oder Verein-Ort und Verein-Name sinnvoll. Meist braucht es dazu 3 Elemente, also z.B. das Datenfeld Verein-Ort, den Fixtext mit einem oder zwei Leerzeichen und das Datenfeld Verein-Name. Bei den beiden ersten Elementen muss das Häkchen bei "**zusammenhängen mit nächstem Element**" gesetzt sein. Die Masse und die Positionierung des Ausgabefeldes werden immer vom letzten Element der Kette genommen.

Bitte beachten Sie, dass bei **Datenfeldern** normalerweise der **Fixtext immer leer** ist und auch keine Leerzeichen enthält! Wenn Sie bei einem Datenfeld einen Fixtext eingeben, wird bei Vorhandensein des Inhalts des Datenfelds der angegebene Fixtext ausgegeben und nicht das der Dateninhalt. Das kann nützlich sein, wenn man z.B. bei einem fakultativen gelösten Stich eine Markierung, z.B. "Auszahlung gelöst", ausgeben will. In diesem Fall gibt man als Datenfeld z.B. StichName2 an und den Fixtext "Auszahlung gelöst" dazu.

Barcodes können durch die Festlegung von Länge und Höhe beliebig dimensioniert werden. Bei jedem Barcode wird automatisch seine Nummer in Klartext darunter gedruckt. Bitte stellen Sie sicher, dass ein Barcode nicht zu nahe am Standblattrand platziert wird. Er sollte links und rechts jeweils mindestens 0.5 cm leeren Platz haben, damit er gut gelesen werden kann. Je nach Scanner kann das auch etwas weniger sein.

Wie bis anhin können auch **Linien, Rechtecke und Ellipsen (Kreise)** ausgegeben werden. Bitte beachten Sie, dass wenn Sie etwas in ein Rechteck schreiben möchten, das Rechteck in der Reihenfolge vor dem Text definiert werden muss, andernfalls kann das Rechteck den Text zudecken und unsichtbar machen.

In der Version 4 gibt es auch die Möglichkeit **Grafiken** auszudrucken. Mit einem Farbdrucker können diese auch farbig gedruckt werden. Mit Länge und Höhe des Feldes definieren Sie die Grösse der Grafik. Diese müssen Sie als JPG-Datei auf dem Winfire-Ordner bereitstellen. Die Grafik wird dann in dieses Feld hereingezogen. Dabei kann die Grafik in Höhe und Breite verzogen werden, sodass sie genau in das Kästchen passt. Sie müssen also entweder die Dimensionen des Ausgabefeldes oder die Grafik selber so anpassen, dass sie möglichst proportional erscheint.

Spezialitäten: Es gibt speziell programmierte Druckelemente. Diese haben meistens die Elementart "Datenfeld" und werden im Fixtext mit einem "&" eingeleitet. Damit können spezielle Angaben gedruckt werden, die mit den normalen Möglichkeiten nicht erzeugt werden können. Folgende Spezialfälle sind bis jetzt vorhanden:

- | | |
|--|--|
| • & | Gibt den Gruppennamen des Schützen aus (Elementart Fixtext). |
| • &AnzahlPassen1 | Gibt die Anzahl Nachdoppel des Stichs 1 an (Elementart Datenfeld). Im Datenfeld müssen Sie "Nr" angeben (Schützennummer). |
| • &AnzahlPassen2 | Gibt die Anzahl Nachdoppel des Stichs 2 an (Elementart Datenfeld). |
| • &PassenListe1a aus, | Gibt die Nachdoppel-Resultate des Stichs 1 in einer vertikalen Liste maximal 90 Werte. Pro 30 Werte entsteht eine vertikale Kolonne, danach entsteht rechts daneben jeweils eine weitere Kolonne (Elementart Datenfeld). Im Datenfeld müssen Sie "Nr" angeben (Schützennummer). |
| • &PassenListe2a | Gibt die Nachdoppel-Resultate des Stichs 2 in einer vertikalen Liste aus. |
| • &WaffeOPFS Datenfeld). Waffe2). | Wandelt die Waffe beim OP/FS in Kreuzchen um (Elementart Datenfeld). Im Datenfeld muss die Waffe angegeben werden (Waffe1 oder Waffe2). |
| • &Schussbild Stich muss Abstand | Gibt den Stich an, von dem ein Schussbild gedruckt wird. Der Stich im Datenfeld angegeben werden (Elementart Datenfeld). Dieses Element muss unmittelbar vor dem Element mit "&Schussbild 10m" oder "Schussbild 300m" stehen. Der linke und obere Rand geben den der Schuss-Liste vom Scheibenzentrum an. |
| • &Schussbild 10m Nummer des geben die enthält den Faktor Breite). | Druckt ein 10m-Schussbild . Im Feld "Linien-Dicke" gibt man die des 1. Schusses ein und im Feld "Anzahl Elemente" die Nummer letzten auszugebenden Schusses. Der linke und obere Rand Position des Scheibenzentrums an. Die Schriftgrösse zum Verkleinern des Scheibenbilds (1 = ganze A4-Elementart Datenfeld) |
| • &Schussbild 300m | Dito für 300m-Schussbilder (Elementart Datenfeld). |

Diese Liste wird in Zukunft sicher noch erweitert werden.

Sämtliche>Listenformate sind in der Maske **Listenformate** definiert:

In der Hauptmaske **Definition der Listenformate** wird das gewünschte Format ausgewählt oder neu eingegeben. Ein Listenformat besteht aus diversen einzelnen Elementen, die in der Maske **Listen-Element** definiert werden. Hier kann man auch ein **Druckbild** einschalten. Beim Speichern oder Löschen eines Elements sieht man hier direkt, wie sich das Druckbild verändert.

Die Funktionsweise dieser Definitionen ist weitgehend analog zu den Druckdefinitionen. Wir beschränken uns daher hier auf die abweichenden oder zusätzlichen Definitionen.

Während eine Druckdefinition eine homogene Einheit bildet, sind die Listenelemente in **Listenteile** unterteilt:

- Listenkopf (z.B. Ranglistentitel)
- Kolonnentitel (Titel über den Kolonnen und Unterteilungslinien)
- Listenzeilen (Definition einer Datenzeile in der Liste. Diese kann auch mehrzeilig sein)
- Unterlistenzeilen (z.B. für die Schützen in einer Gruppenrangliste)
- Listenfuss (Abschluss der Liste z.B. mit einer Linie, aktuellem Datum, allfälligen Auszahlungtotal, etc.).

Bitte ordnen Sie die Elemente in der Numerierung möglichst der Reihe nach von oben nach unten, also zuerst die Elemente des Kopfs, dann der Kolonnentitel, dann der Zeilen und ev. Unterlistenzeilen und zuletzt den Fuss. Zur besseren Übersicht sollten Sie die Elementnummern pro Listenteil unterscheiden, also z.B. A01, A02, etc. für Elemente im Kopf, B01, B02 für Kolonnentitel, C01, C02 für Listenzeilen-Elemente etc..

Bei den Listenzeilen-Elementen können Sie direkt die **Sortierbedingung** angeben, nach denen die Liste sortiert werden soll, z.B. beim Resultat die Sortierpriorität 1 und absteigend, beim Tiefschuss die Priorität und auch absteigend und beim Altersrang die Priorität 3 und aufsteigend. Der Altersrang ist ein verstecktes Feld auf der Schützenmaske, das zum Sortieren gemäss Alters-Sortiervorschriften des SSV verwendet werden kann. Sie müssen es aber in eine Listenzeile einbauen und z.B. mit Feldlänge und Höhe 1 unsichtbar machen. Achten Sie darauf, dass nicht mehrere Datenfelder gleiche Sortierprioritäten haben. Sortierpriorität 0 heisst, nach diesem Feld wird nicht sortiert.

In der Maske **Stichdefinitionen** können Sie maximal 5 Stiche definieren. **Geben Sie jedem Stich eine andere Nummer (von 1 bis 5).** Bitte beachten Sie, dass es in dieser Maske auch Felder hat, die nur für die Einstellung von ISSF-Wettkämpfen vorgesehen sind. Bei der **ISSF-Variante** des Schiessanlass-Moduls müssen Sie alle Stiche immer unter der Nummer 1 registrieren. Der Stich bzw. Wettkampf wird dort nicht über Häkchenfelder, sondern über ein aufklappbares Listenfeld ausgewählt.

Wenn Sie eine Stichdefinition löschen, werden immer auch automatisch auch die zugehörigen Kranzlimiten, Auszahlungstabellen und Gruppendefinitionen gelöscht.

In der Maske **Kranzlimiten** geben Sie am besten pro Waffe die Limite für die Alterskategorie "E" ein. Machen Sie dann einen Doppelklick auf jede Kranzlimite der Alterskategorie "E" und erzeugen Sie mit der Schaltfläche "Kranzlimite für diesen Stich und diese Waffe ergänzen für S, J, JJ, V, SV" die restlichen Kranzlimiten. Beachten Sie aber, dass vorgängig die Punktedifferenzen unter dieser Schaltfläche richtig gesetzt sein müssen. Sie können hier auch gestufte Kranzlimiten erzeugen mit unterschiedlichen Limiten z.B. für Fr. 12.--, 10.--, 8.--, 6.—Kranzkarten. Das wird vor allem bei Kleinkaliberschiessen benützt. Es gibt aber auch vereinzelt 300m-Anlässe, die gestufte Kranzkarten abgeben.

In der Maske **Auszahlungen** muss pro Waffe eine Tabelle eingegeben werden, sofern der Stich ein Auszahlungsstich ist. Die Tabelle kann dann für eine andere Waffe mit den selben Werten kompiert werden.

Die Maske **Wettkampf-Vorlagen** wurde vor allem für die ISSF-Variante des Schiessanlass-Moduls erzeugt, damit dort die Wettkampfbarcodes abgespeichert werden können und nicht bei jedem Schiessen wieder neu aus dem Barcode-Programm erzeugt werden müssen.

Bei **Gruppenarten** mit 2 oder mehr Kategorien, muss zuoberst immer die höchste Kategorie (A) angeführt werden. Darunter dann die nächsttiefere (z.B. D). Es gibt auch Gruppenschiessen (z.B. die meisten Pistolengruppen-Schiessen, Jung+Alt, etc.), die nur die Kategorie A haben.

Schiessanlass leeren: Gehen Sie vorsichtig mit dieser Funktion um. Machen Sie vor Gebrauch immer zuerst eine Kopie des gesamten WINFIRE-Ordners auf einen Stick oder einen anderen Ordner. Kopieren Sie den WINFIRE-Ordner nur dann, wenn alle WINFIRE-Programme geschlossen sind. Andernfalls würde die Datenbank in einem undefinierten Zustand kopiert und wäre somit nutzlos.

Datensicherung: WINFIRE macht automatisch alle 10 Minuten eine Sicherung der wichtigsten Tabellen (Vereine, Schützen, Resultate, Einzelschüsse, Gruppen) in einen Sicherungsordner, den Sie bei Beginn angeben müssen. Zusätzlich empfiehlt es sich, mindestens einmal pro Schiesshalbtage, den ganzen WINFIRE-Ordner auf einen Stick oder einen anderen PC zu kopieren (immer nur wenn alle Programme geschlossen sind !!!). Wenn Sie den WINFIRE-Ordner kopieren, machen Sie die Kopie immer in einen leeren Ordner (nie vorhandene Dateien überschreiben!). So vermeiden Sie, dass Sie aus Versehen den verkehrten Weg wählen und eine alte Kopie über die aktuelle Version schreiben.

Wenn die Datenbank mal defekt ist, sollte man zuerst mit dem DBRESIZE-Programm auf dem WINFIRE-Ordner versuchen die Datenbank mit einer Sicherung und anschliessendem Neuladen zu reparieren. Ev. sind nur die Such-Indices defekt und können so wieder neu erzeugt werden. Damit wird eine komplette Datenbanksicherung erzeugt. Beim Zurückladen wird zuerst die alte Datenbank gelöscht und dann wieder aus der Sicherung neu aufgebaut.

Das Zurückladen der Schützendenaten aus den 10-minütlich gesicherten Daten ist dann das letzte Mittel, um eine Datenbank wiederherzustellen. Dazu sollten Sie zuerst die letzte Kopie des gesicherten Ordners nehmen und darin zuerst den Schiessanlass komplett leeren. Danach muss man die letzten Sicherungsdateien aus dem Sicherungsordner in diesen WINFIRE-Ordner kopieren und bei allen die Endung von z.B. bk7 auf .bk umbenennen. Danach kann man im Konfigurationsprogramm die Funktion "Datenbank Schützenfest aus Sicherungskopie wiederherstellen" auslösen.

Sie können aber auch gerne zuerst unsere Firma Infra Soft anrufen und sich nach dem besten Vorgehen erkundigen.

Schnittstelle zur Trefferanzeige (Polytronic TG6000 oder Sius 9003/04)

Hat man ein WINFIRE 4 mit Schnittstelle zur Trefferanzeige für automatische Resultaterfassung, so gibt es zusätzlich mindestens 2 Programme **WISION** und **SIC**.

WISION liest die Schuss- und Resultat-Daten aus der Trefferanzeige einer Sius 9003, 9004 oder Polytronic TG6000 (und deren Untervarianten) und speichert sie in einer **Schussdatenbank**. Die Schussdatenbank kann direkt verwendet werden, um mit einem Visualisierungsprogramm bis zu 10 Scheiben als Schussbilder mit den aktuellen Schüssen anzuzeigen. Sie kann aber auch nur für eine Schussdatenverwaltung von beliebigen Schiessen und Trainings verwendet werden. Alle Schüsse landen darin, egal ob sie einem Stich eines Schützenfests zugeordnet sind oder nicht. Die so gespeicherten Passen können mit dem Programm **Schussabrechnung** angeschaut und ausgewertet werden.

SIC transferiert die Schuss- und Resultat-Daten in die Datenbank des **Schiessanlass-Programms**. Es transferiert nur Daten, die es einem Stich zuweisen kann. Dazu muss im Konfigurationsprogramm bei der Stichdefinition die richtige Stichnummer des einzulesenden Stichts angegeben sein. Wenn Sie die Stichnummer im Konfigurationsprogramm ändern, sollten Sie danach WISION und SIC neu starten.

Bei einem Schützenfest sollten **WISION** (dunkelgrün) und **SIC** (hellblau) immer **aktiv** sein. WISION sollte man während dem Schiessen nicht schliessen und wieder starten, da sonst die Daten der gerade laufenden Passen verloren gehen. SIC ist demgegenüber unkritischer. Wenn man es stoppt, transferiert es keine Daten mehr ins Schützenfest. Wenn man es wieder startet, fährt es dort weiter wo es vorher aufgehört hat. Die Reihenfolge beim Starten ist unwichtig.

Sollte mal eines der beiden Programme eine **Fehlermeldung** produzieren, sollte man diese quittieren und prüfen, ob danach immer noch Resultate ins Schützenfest gespeichert werden. Falls nicht, muss man das betreffende Programm stoppen und wieder starten. Wenn man WISION neu starten muss, ist es meistens unumgänglich, die letzten Resultate zu überprüfen und gegebenenfalls manuell zu ergänzen. Wenn man SIC neu starten muss, sollte eigentlich nachher nichts fehlen.

Es empfiehlt sich, WISION und SIC auf einem eigenen PC laufen zu lassen zusammen mit der Datenbank. Dies ist eine Vorsichtsmassnahme, um zu verhindern, dass diese Programme aus Versehen bei der Bedienung des Schiessanlass-Programms geschlossen werden (wenn man mal daneben klickt).

WISION benötigt einige DLL-Dateien aus Sius- oder Polydata. Zudem muss die Konfigurationsdatei RCI.INI richtig gesetzt werden. Je nachdem ob man mit LON-Dongle oder SNI arbeitet, ist diese Konfiguration unterschiedlich und muss vorgängig von Infra Soft aufgesetzt werden.

Ob WISION funktioniert, sieht man, wenn bei allen Scheiben in der **2. Statuszeile** eine 10-stellige **Schützennummer** angezeigt wird (auch wenn dort im Moment gar kein Schütze ist). Bleibt diese Zeile leer, dann hat das Schnittstellenprogramm keinen Kontakt zu den Scheiben.

Schnittstelle zur Trefferanzeige (Polytronic TG3002)

Dies funktioniert grundsätzlich gleich wie oben. Nur hat man anstelle des Programms WISION das Programm TG3000IF als Interface-Programm, das die Daten von der Trefferanzeige in die Schussdatenbank einliest. SIC ist genau gleich wie oben. Das Aufstarten des Programms TG3000IF dauert ca. 2 – 3 Minuten. Wenn alle Scheiben gelb ausgefüllt sind, kann man mit Schiessen beginnen.

Visualisierung

Es gibt als Visualisierungsprogramme zurzeit zwei verschiedene Programme:

- Laufendes Scheibenbild
- Aktuelle Schusstabelle mit optionaler Scheibenbildanzeige.

Das Visualisierungs-Programm muss auf einem **eigenen PC** laufen, der mit dem Haupt-PC **vernetzt** ist.

Das **laufende Scheibenbild** sucht sich zufällig die nächste Passe in der Schussdatenbank, die es noch nicht durchgespielt hat und spielt diese ca. im 5-Sekundentakt Schuss um Schuss auf einem Scheibenbild durch. Das Schussbild kommt häufig erst viel später auf den Bildschirm oder die Leinwand, als es geschossen wurde. Der Vorteil davon ist, dass der betreffende Schütze sich dann beim Bier in der Schützenstube schießen sieht. Die entsprechenden Kommentare sind ihm sicher.

Die **Schusstabelle mit Schussbildanzeige** zeigt online die aktuell schießenden Schützen mit ihren Schüssen in Echtzeit. Hier können die Besucher der Schützenstube Ihre Kameraden verfolgen, die gerade am Schiessen sind.

Das laufende Schussbild braucht einen Direktzugriff auf die Firebird-Datenbank und der Pfad der Datenbank muss in der Datei DCONFIG.DAT gesetzt werden in der folgenden Form:

Haupt-PC:C:\Users\Public\WINFIRE4

Die Schusstabelle hingegen greift auf eine Tabelle auf dem Haupt-PC zu. Bei ihr muss in der Datei ISSFCONFIG.TXT der Pfad gesetzt werden, aber mit einer Netzlaufwerkverknüpfung. Man muss für das C auf dem Haupt-PC eine Netzlaufwerkverknüpfung auf dem Visualisierungs-PC erstellen (Windows-Explorer, Menü Extras, Laufwerk verbinden). Der Datenpfad sieht dann in der Datei ISSFCONFIG.TXT etwa so aus:

Z:\Users\Public\WINFIRE4

Damit die Verbindung nach dem Aufstarten des Visualisierungs-PCs klappt, sollte unter Umständen zuerst mit dem Windows-Explorer der obige Ordner übers Netzwerk geöffnet werden. Man kann den Explorer dann gleich wieder schliessen. Danach sollte man erst das Visualisierungsprogramm starten.

Laufendes Scheibenbild und die Schusstabelle mit Schussbildanzeige brauchen einen Bildschirm mit 1024 x 768 Pixeln (bei nur 8 Schussbildern) oder breiter (bei 10 Schussbildern).