

TUTORIAL PARA UTILIZACIÓN DE “3D SCORE BUDDY”



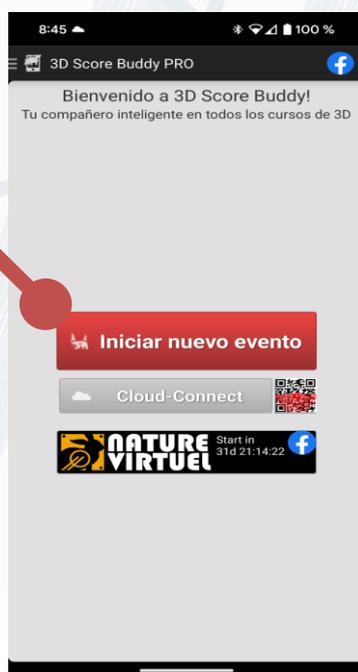
DESCRIPCIÓN:

Esta APP es una aplicación para puntuar las competiciones de tiro con arco, bien sean individualmente, en un solo grupo(patrulla) o diversos grupos (patrullas), al mismo tiempo permite diversas modalidades de puntuación predeterminadas, cada modalidad puedes de ser modificada la puntuación de cada casilla a criterio del o de los participantes.

MODO INDIVIDUAL O UNA SOLA PATRULLA

Para utilizarla en modo individual o grupo, tan solo se tiene que tocar en:

1. INICIAR NUEVO EVENTO



1.1 Seleccionar modalidad: una de las 3 modalidades de puntuación “Animal, hunter, Estándar”, en cada una de ellas hay la posibilidad de tirar hasta 3 flechas, para seleccionar cualquiera de las modalidades tan solo se tiene que presionar sobre la modalidad deseada.

1.2 Cambio de puntuación. - Para ello tan solo tocando en la puntuación, aparecerá un teclado para poder modificarla, una vez modificada pasamos a:

1.3 Modo torneo: descendiendo en la pantalla encontraremos MODO TORNEO, esto es N.º de dianas u objetivos que vamos a cubrir, indicando en la primera casilla objetivo N.º 1 y en la siguiente casilla el último objetivo o diana deseada “NO PULSAR ACEPTAR” hasta haber seleccionado las siguientes opciones.

1.4 Rotación de arqueros: Podemos activarlo “ON, OFF” si activamos “on” los arqueros irán rotando al terminar un objetivo en el orden establecido inicialmente, en caso de seleccionar OFF la selección inicial no cambiará.

1.5 Activación del GPS: La activación de los puntos y rastreos GPS es opcional.
- No necesario para competición, es solo para marcar circuitos.

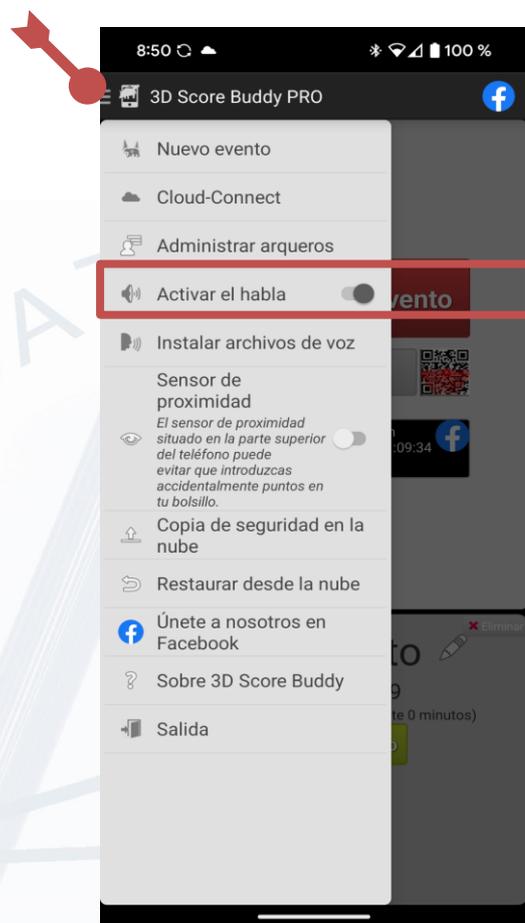
Al terminar la configuración deseada pulsar “**aceptar**”

The screenshot shows the 'Nuevo evento' configuration screen. At the top, the status bar shows 8:48, signal strength, Wi-Fi, and 100% battery. The title bar says 'Nuevo evento' and 'Ayuda OFF'. Below the title bar, there are five numbered callouts in red circles:

- 1** Descripción opcional: A red box highlights the 'De puntaje:' section with buttons for 'Animal', 'HUNTER', and '3D RECO.'.
- 2** Flecha1 Flecha2 Flecha3: A red box highlights a table with 5 rows (Zona1 to Zona5) and 4 columns (Spot/x, Flecha1, Flecha2, Flecha3). The 'Spot/x' column has checkboxes and values (20, 16, 10, 0, and an empty field). Flecha1, 2, and 3 have empty checkboxes.
- 3** Modo torneo: A red box highlights the 'Modo torneo:' section with 'Objetivo inicial:' and 'Número de objetivos:' fields.
- 4** Rotación de arqueros: A red box highlights the 'Rotación de arqueros:' section with an 'Off' toggle switch.
- 5** Puntos de GPS: Rastreo de GPS: A red box highlights the 'Puntos de GPS:' and 'Rastreo de GPS:' sections, both with 'On' toggle switches.

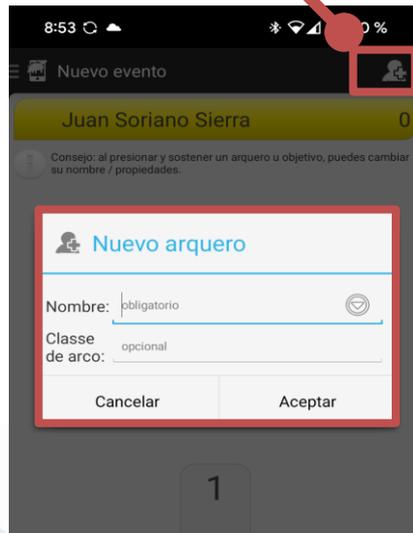
2. MODO DE

Clicando en la parte superior izquierda de la pantalla (*tres barras superpuestas*) podremos seleccionar el modo habla y la aplicación ira nominando cada arquero y la puntuación de este de manera que vayamos puntuando.



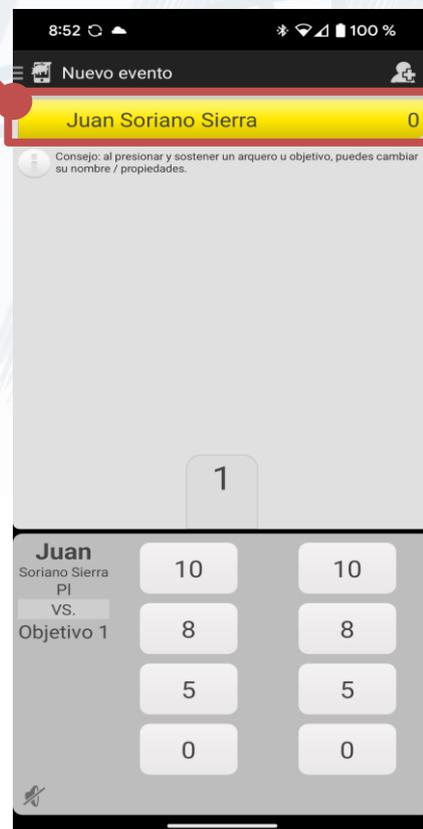
3. INSCRIPCIÓN DE ARQUEROS

- 3.1. En la parte superior derecha de la pantalla aparece un icono “silueta con signo +” pulsando el icono nos permite ir introduciendo los inscritos en la patrulla.
- 3.2. Siguiendo las instrucciones de la pantalla iremos introduciendo correlativamente a los inscritos indicando en nombre y la modalidad de arco que utilizan aceptando cada vez que hayamos inscrito a un arquero y pulsando nuevamente sobre el icono para introducir otro arquero.
- 3.3. Automáticamente aparecerá la pantalla de puntuación en la que podremos ver los inscritos y el N.º de objetivos y en la parte inferior el teclado con las puntuaciones, tan solo se tiene que pulsar ordenadamente la puntuación hecha por el arquero seleccionado.



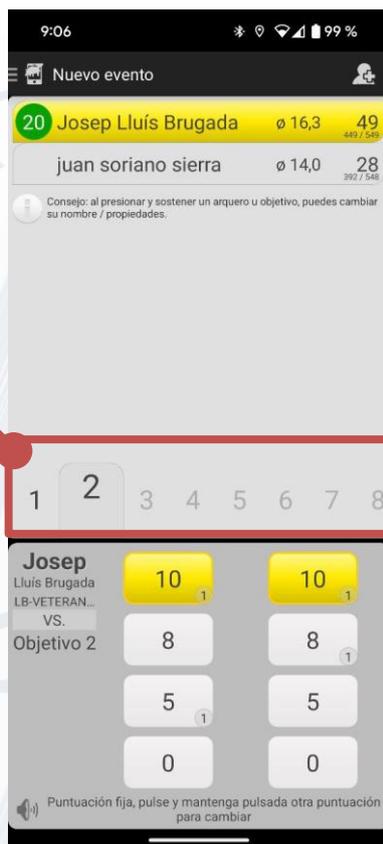
4. MODO DE PUNTUACIÓN

El arquero/a que vamos a puntuar se resalta en color amarillo, en el caso que sea otro el arquero que queremos puntuar, tan solo hay que presionar sobre el nombre del arquero deseado y este se resaltara en amarillo, seguidamente aplicaremos la puntuación obtenida por dicho tirador, en el caso de cometer un error en el momento de puntuar tan solo se tiene que mantener presionada la puntuación deseada y esta se cambiará.



5. MODO RECTIFICACIÓN DE PUNTUACIÓN DE UN OBJETIVO

Tan solo se tiene que seleccionar el N.º del objetivo desplazándose lateralmente por la pantalla hasta dicho objetivo (derecha o izquierda) y seleccionar al arquero que se le quiere modificar la puntuación manteniéndola presionada (el arquero seleccionado tiene que estar resaltado en amarillo y el objetivo tiene que estar resaltado respecto a los otros que están atenuados, en este momento podremos modificar la puntuación, al terminar la rectificación volveremos a desplazar lateralmente hasta la diana en que estemos.



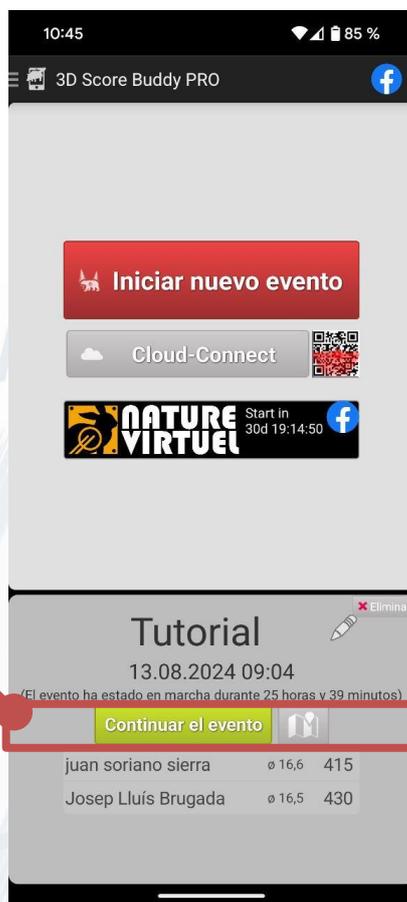
6. MOVIMIENTOS AUTOMATICOS DE LA APLICACIÓN

La aplicación va pasando automáticamente de un objetivo a otro, una vez puntuados todos los arqueros, en el caso de olvidar de puntuar a alguno de los mismos, la aplicación no avanzara automáticamente.

Sucede lo mismo con los arqueros, cuando un arquero ya ha sido puntuado la aplicación resaltara en amarillo al siguiente arquero que tenemos que puntuar y así sucesivamente.

Cuando se ha terminado de puntuar un objetivo se debe cerrar la pantalla por seguridad evitando puntuaciones involuntarias, al reabrir la pantalla aparecerá el nuevo objetivo y el arquero que tiene el turno.

En el caso de que por cualquier motivo se cierre la aplicación tan solo hay que reabirla y pulsar “**continuar el evento**” la aplicación volverá a activarse en el último movimiento hecho.



Al terminar el evento aparece una pantalla que indica si queremos compartir los resultados, los cuales los podremos enviar por cualquier medio que nos permita nuestro dispositivo. WhatsApp, SMS, etc.

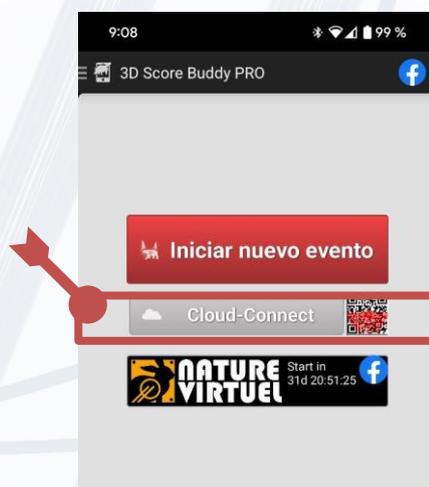
En la parte superior izquierda de la pantalla se puede seleccionar distintos modos, ejemplo “incluir arqueros, terminar evento, activar o desactivar el habla y otras actuaciones, seleccionar según necesidad.

En el caso de querer desactivar un arquero tan solo hay que mantenerlo presionado, en la pantalla aparecerá un menú que nos indicará lo que queremos hacer.

MODO COMPETICIÓN COLECTIVA CON DISTINTAS PATRULLAS

La organización de la competición dispone de un programa para gestionar cada uno de los eventos. - Dicho programa genera un código “QR” y un “identificador con contraseña”.

El arquero encargado de puntuar en la patrulla correspondiente deberá de poseer en su dispositivo la App de “3D score Buddy”. - Para poder descargar el código QR correspondiente o incluir el identificador y contraseña en el icono CLOUD-CONNECT.- Para ello deberá pulsar en la pantalla de inicio el icono QR y seleccionar el QR impreso en el pasquín correspondiente o pulsar Cloud-connect introduciendo el identificador y la contraseña que hallará en el pasquín de la organización.



NOTA MUY IMPORTANTE. En las competiciones colectivas tan solo debe utilizar la aplicación la persona encargada en cada patrulla. - En ningún caso puede haber 2 dispositivos utilizando el mismo código en la misma patrulla.

Una vez lo haya activado, la aplicación le pedirá el Número de patrulla (MODO TORNEO: objetivo inicial), el cual lo obtendrá de los pasquines colgados por la organización con el nombre completo y tipo de arco de cada uno de los arqueros que conformarán su patrulla. - Deberá introducir **NOMBRE y LOS DOS APELLIDOS** de cada componente de la mencionada patrulla, así como el **TIPO DE ARCO Y CATEGORIA**, tan solo tecleando las iniciales del tipo de arco se abrirá un desplegable donde encontrará la categoría que utiliza cada uno de ellos, clicar en ella para seleccionar.

8:56 100 %

Nuevo evento Ayuda OFF

Descripción opcional

De puntaje: Animal HUNTER 3D RECO.

	Flecha1	Flecha2	Flecha3
Zona1 Spot/x	<input checked="" type="checkbox"/> 10	<input checked="" type="checkbox"/> 10	<input type="checkbox"/>
Zona2	<input checked="" type="checkbox"/> 8	<input checked="" type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/>
Zona3	<input checked="" type="checkbox"/> 5	<input checked="" type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/>
Zona4	<input checked="" type="checkbox"/> 0	<input checked="" type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/>
Zona5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Modo torneo:

Objetivo inicial: 1 Número de objetivos: 28

Rotación de arqueros: On

Puntos de GPS: On

Rastreo de GPS: On

Cancelar Aceptar

LA APLICACIÓN EMPEZARÁ A PUNTUAR EN LA DIANA SELECCIONADA.

NOTA: Indicar al arquero que lleva la contramarca en papel que empiece a puntuar en la diana indicada.

AL TERMINAR EL EVENTO NO HACE FALTA HACER NADA, TAN SOLO CERRAR EL DISPOSITIVO.