

Manual för BAMS



BAMS – Resultatrapportering från mobila enheter

Det är möjligt att rapportera resultat från mobila enheter till Bangolf Arena (BA). Man kan skapa ett fjärrgränssnitt där vem som helst kan skapa ett mobilt resultatsystem och ansluta detta till BA. Men det bästa sättet är att använda Bangolf Arena Mobile Scorecard (BAMS).

Mycket tid har lagts ner på att göra BAMS lättanvänt men kom ihåg, att rapportera resultat live är ett stort steg för bangolfen. Så ta tid på dig att lära dig systemet och öva mycket.

För att kunna använda BAMS behöver du.

- Internetuppkoppling på datorn som kör BA. Det måste vara möjligt att nå datorn från Internet. En fast IP-adress är att föredra men BAMS fungerar även om datorn ändrar IP-adress.
- Mobila enheter (vanliga mobiltelefoner) som kan köra BAMS. Vilken enhet som helst som kan hantera Java ME fungerar men bara enheter som har full support kan beställas från WMF. Många Android-mobiler kan köra Java ME (en del behöver extra program).
- Möjlighet till internetanslutning från den mobila enheten.
- En klubbkod att lägga in i Bangolf Arena. Denna kan beställas genom att mejla Lars Isberg 040.495470@telia.com.

Det är möjligt att använda BAMS med endast en mobil enhet men för att använda BAMS helt och hållet i en stor tävling krävs åtminstone 18 enheter. Om du bara har ett litet antal mobila enheter så kan bara ett fåtal spelare använda BAMS medan resten måste använda pappersprotokoll. En möjlig användning av BAMS om man bara har ett fåtal enheter är att följa de bästa spelarna live.

Stegen för att använda BAMS är:

1. Gå till fliken "Live results" i BA.
2. Klicka på "Activate live results" och följ instruktionerna.

Guide för tävlingsledare



När du startar den mobila applikationen för första gången måste du skriva in en tävlingskod. Tävlingskoden finns under fliken "Live results" i BA:s datorapplikation. Tävlingskoden är unik för varje tävling. Endast tävlingsledaren ska känna till tävlingskoden.

Tävlingsledaren förbereder det mobila protokollet innan spelarna tar emot det. Första steget är att välja spelare. Genom att klicka på "Get suggested players" kommer BA att visa ett förslag på spelare. Detta är en kvalificerad gissning av programmet. Ofta kommer de spelare du förväntar dig att visas men ibland visas fel spelare. Om listan innehåller felaktiga spelare välj "Get players by start numbers". I tävlingar med få spelare kan det vara bekvämt att välja "Get all players". I nästa steg ser du en lista på spelare. Sätt dit en röd bock för de spelare du vill ha på protokollet och klicka på "Select marked players". De valda spelarna kommer att visas. Kolla att spelarnas ordning, varvnumret och bana är korrekt. Ändra ifall det inte stämmer. Efter att ha bekräftat att allt är korrekt är protokollet klart att lämnas över till spelarna. Spelarna, inte tävlingsledaren, ska klicka på "Start register results".

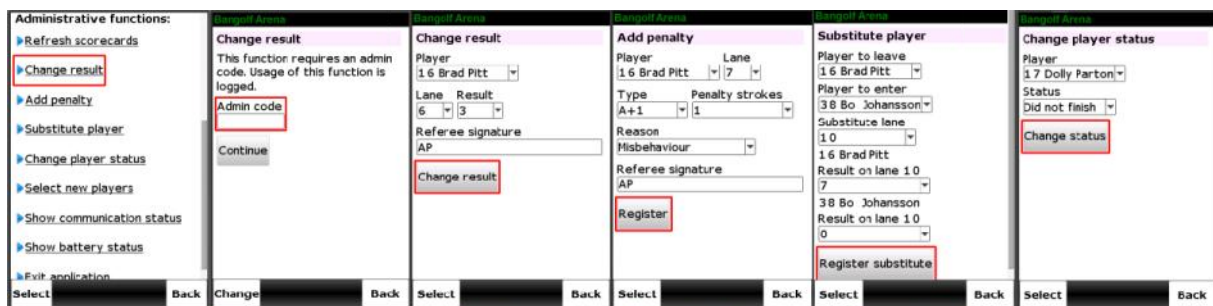
Efter färdigspelat varv måste tävlingsledaren kolla att resultaten är korrekt registrerade i BA. Om inte, korrigeras manuellt i BA. Om resultaten ligger buffrade i den mobila enheten kan det hjälpa att slå av och på WLAN i mobilen. Vad kan det bero på att resultaten inte alls registreras i datorn som kör BA? Det bör inte hända men tappar mobilen helt och hållet kommunikationen med BA så kan det vara ett faktum. Det kan också hända att resultaten är fördröjda. Om sådana resultat finns syns det i indikatorn för väntande resultat.

Efter att resultaten har kollats kan den mobila enheten användas av andra spelare. Klicka på "Menu" och "Select new players".

Under fliken "Live results" i BA på datorn kan man få en överblick över alla aktiva enheter. Du kan ändra namnet på enheterna genom att välja "Settings" i det mobila programmet.

Om du vill logga in i en helt annan tävling måste du avsluta programmet, starta det igen och välja "Reset and restart". Skriv först in administratörs-koden för den gamla tävlingen och sedan tävlingskoden för den nya tävlingen. Om du inte kan koden för den gamla tävlingen kan du använda återställningskoden "226465327" istället för administrationskoden.

Användarguide för domare



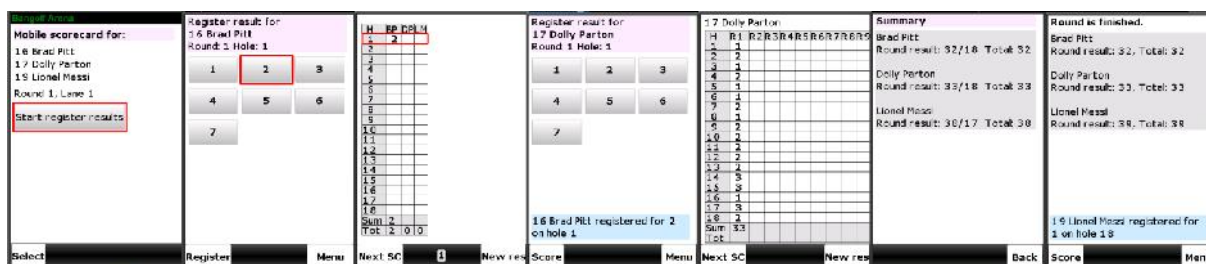
Domaren kan använda ett antal funktioner under varven. Antingen kan domaren ha en egen mobil enhet eller kan spelarens enhet användas. Funktionerna hittas i menyn och är skyddade av en administratörskod.

Ett resultat för en enskild bana kan ändras genom att använda "Change result". Ett straff kan utdelas genom att använda "Add penalty". Att skriva in en signatur är valfritt men rekommenderas.

Spelarbyte hanteras genom att använda "Substitute player". Alla byten kan inte hanteras i den mobila enheten. Ett byte som kan hanteras är när en spelare ersätter en annan spelare och spelar sedan vidare i samma grupp som den utbytte spelaren. Ett byte där alla spelare fortsätter att spela hanteras i programmet i datorn. I datorns BA-program noteras på vilken bana bytet skedde samt båda spelarnas resultat på banan. Resultatet kan vara 0 för en av spelarna. För att kunna hantera ett byte måste det finnas en nätverksuppkoppling. Om bytet sker i radioskugga måste man flytta sig så att den mobila enheten når nätverket.

Om en spelare bryter under ett varv kan det hanteras i det mobila protokollet genom att använda "Change player status".

Användarguide för spelare



När varvet startar får spelaren den mobila enheten och klickar då på "Start register results".

Spelaren som står på tur att spela visas då på skärmen. Siffrorna 1 – 7 visas. Klicka på aktuell siffra och sedan på "Register". Det visas då tydligt att resultatet är registrerat. En indikator visar siffran 1 vilket innebär att det finns ett resultat som väntar på att skickas till datorn som hanterar Bangolf Arena. Ettan kommer att försvinna efter ett tag. Spelaren väljer "Close" och då visas nästa spelare. Det senast registrerade resultatet visas i botten på skärmen.

Spelarna kan välja "Menu/Summary" och då visas en sammanfattning av de spelares resultat som är aktiva i protokollet.

När varvet är färdigspelat återlämnar spelarna den mobila enheten till tävlingsledningen.

Administratörskod

Ett antal funktioner ska inte vara tillgängliga för spelarna. Dessa funktioner är skyddade med en administratörskod. Denna kod ska hållas hemlig. Man kan ändra administratörskoden men glöm då inte att informera domarna.

Indikatorn för väntande överföringar

Indikatorn för väntande överföringar är den siffra som visas nederst på vissa skärmar och överst på vissa andra. Siffran anger det antal överföringar som ännu inte skickats till den dator som hanterar BA. Väntande överföringar kan vara till exempel resultat som inte rapporterats. Siffran ska minska automatiskt och till slut försvinna. Drabbas inte av panik om siffran inte försvinner. Spelarna kan spela vidare ändå. Om man vill ta reda på varför antalet utestående överföringar inte minskar så kan man välja "Menu/Show Communication status".

Nätverkets täckning

BAMS är konstruerat för att fungera även när det är tillfälliga problem med det mobila nätverkets täckning. Det finns tre situationer där det måste finnas täckning.

1. När man förbereder protokollet
2. När ett byte sker
3. När ett straff utdelas

Resultatloggar

Att köra resultat elektroniskt utan papper kan vara riskabelt. Vad händer om hårdvara eller program kraschar helt och hållet? Då finns ingen backup via papper. För att förbättra säkerheten loggar BA alla resultat i mappen "resultlogs". Om ett resultat skickas till datorn som hanterar BA så kommer det att hamna i loggmappen.

Använda BAMS utan en offentlig ip-adress

Det är möjligt att köra BA utan en offentlig ip-adress (eller med gult ljus). Detta kan vara användbart om din mobila bredbandsleverantör inte ger dig en offentlig ip-adress. För att göra detta måste man först lägga upp tävlingen med en annan Internetanslutning och få grönt ljus från live-servern. Om din lokala ip-adress är samma kan du använda BAMS med en annan internetanslutning utan att ha fått grönt ljus. Den mobila enheten måste kunna ansluta till BA via WLAN och den måste kunna ansluta till live-servern.-

BAMS stresstest

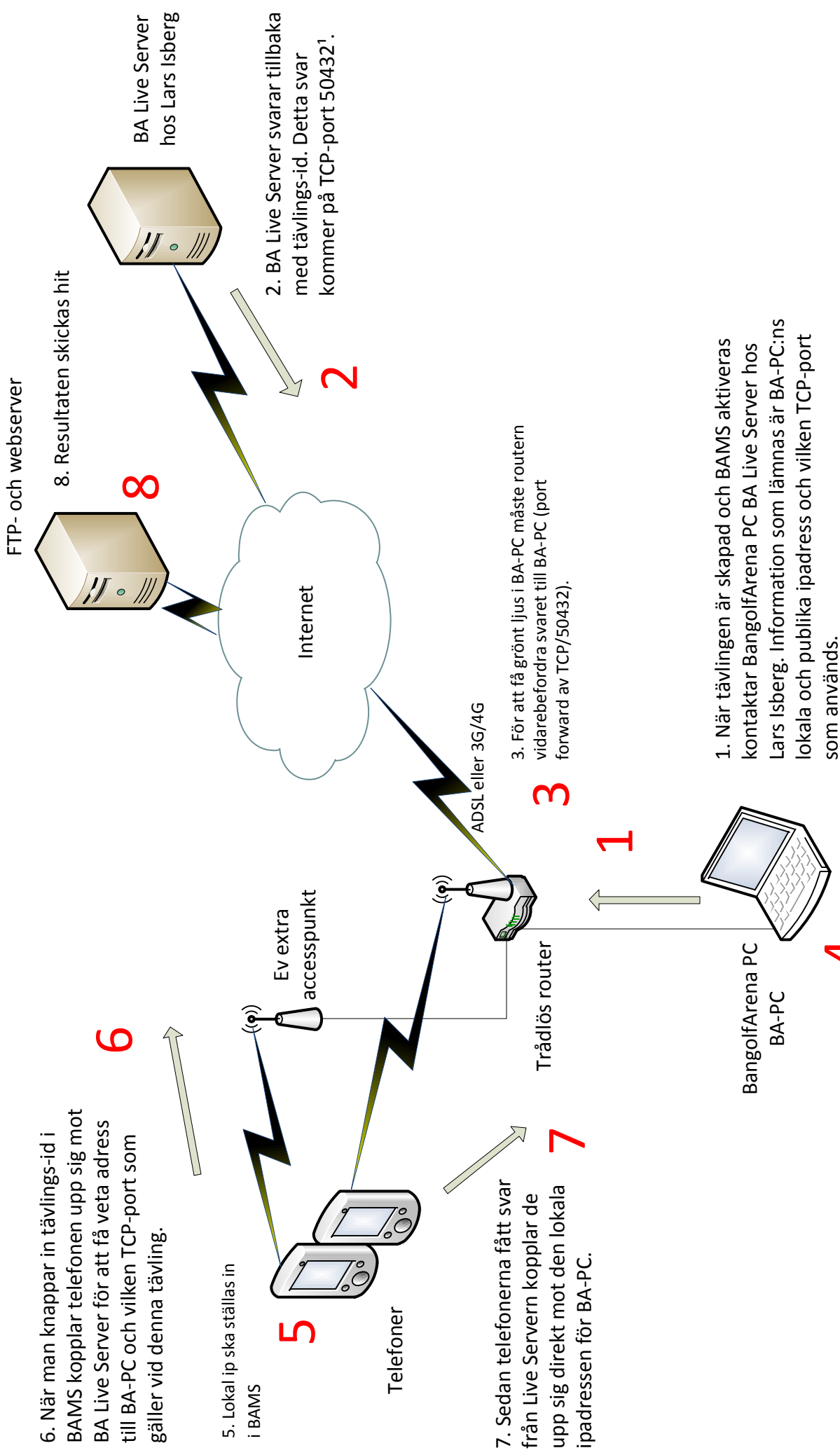
BAMS kräver lite mera av ditt system än att köra BA utan BAMS. För att kunna verifiera ditt system är det möjligt att köra ett stresstest. Så här kör man ett stresstest:

1. Skapa en tävling med BAMS
2. Aktivera "BAMS stress test" från hjälpmenyn

3. Konfigurera Internetpublicering och möjliggör "automatic update" på internetfliken. Du kan köra stresstestet utan detta men då stresstestar du inte internetpubliceringen.
4. Lägg till ett resultat från varje mobil enhet.

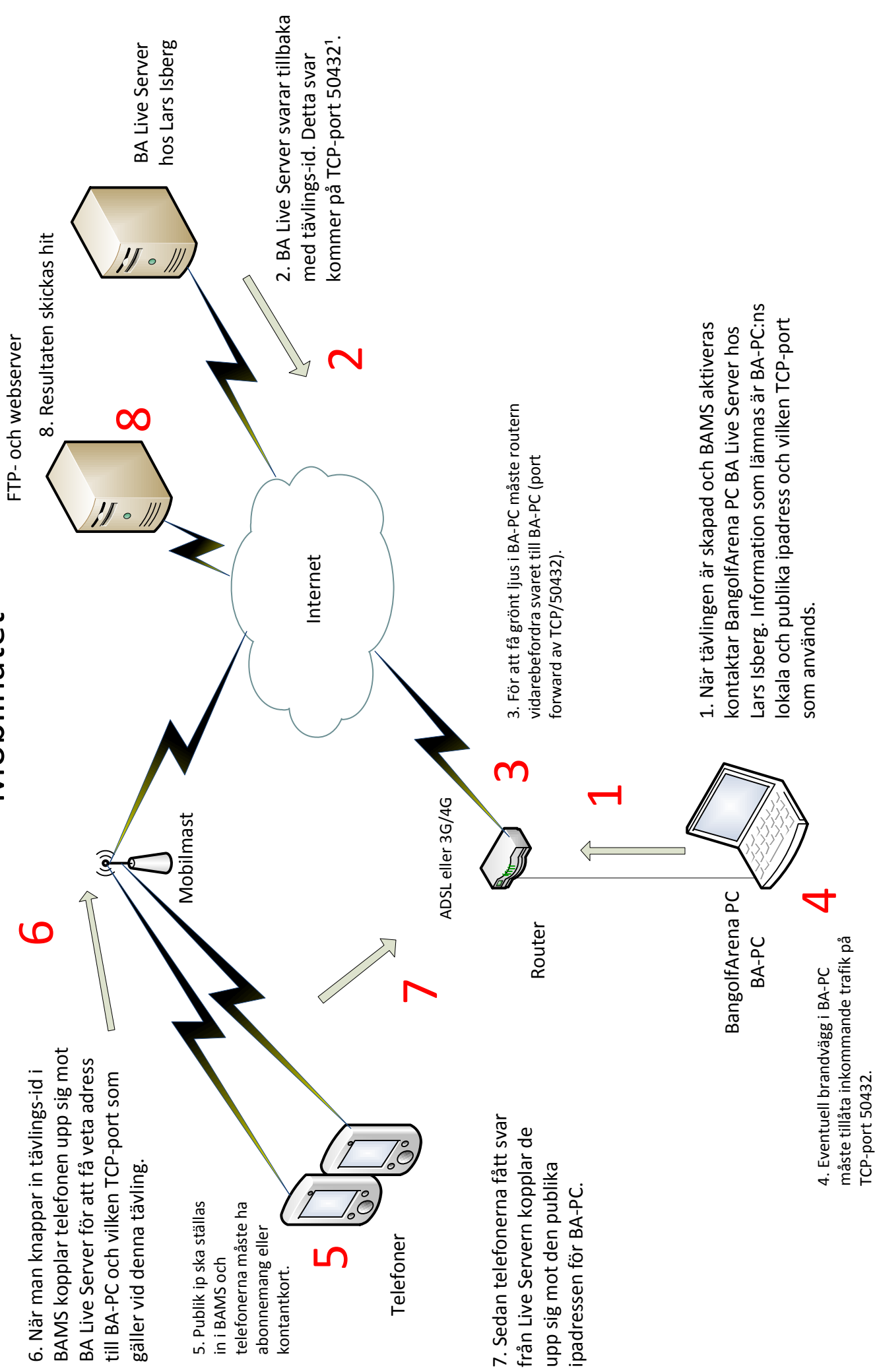
De mobila enheterna kommer nu att sända resultaten hela tiden vilket ger en stressbelastning på BA, nätverket och webservern. I BAMS-fliken kan man se hur många förfrågningar varje mobil skapar. Stäng av stresstest efter att ha kört det i till cirka tio minuter. Mobilerna kommer nu att rapportera resultatet.

Trådlöst lokalt nätverk, WLAN



¹ TCP port 50432 är standard-port, man kan ändra denna i BangolfArena

Mobilnätet



6. När man knappar in tävlings-id i BAMS kopplar telefonen upp sig mot BA Live Server för att få veta adress till BA-PC och vilken TCP-port som gäller vid denna tävling.

5. Publik ip ska ställas in i BAMS och telefonerna måste ha abonnemang eller kontantkort.

2. BA Live Server svarar tillbaka med tävlings-id. Detta svar kommer på TCP-port 50432¹.

7. Sedan telefonerna fått svar från Live Server kopplar de upp sig mot den publika ipadressen för BA-PC.

3. För att få grönt ljus i BA-PC måste routern vidarebefordra svaret till BA-PC (port forward av TCP/50432).

1. När tävlingen är skapad och BAMS aktiveras kontaktar BangolfArena PC BA Live Server hos Lars Isberg. Information som lämnas är BA-PC:ns lokala och publika ipadress och vilken TCP-port som används.

4. Eventuell brandvägg i BA-PC måste tillåta inkommande trafik på TCP-port 50432.

¹ TCP port 50432 är standard-port, man kan ändra denna i BangolfArena