

Manual padrão

W-2.0.0.0 / A02000

W - software de competição para clubes

M - a aplicação Android de treino para atiradores

Desenvolvido por um atirador desportivo para atiradores desportivos

Procedimentos

- 01 Instalar e atualizar
- 02 Demonstração e ativação completa
- 03 Versão completa antiga
- 04 Ligar W1 e W2
- 05 Uma competição do início ao fim
- 06 Importar ficheiros M conscientemente
- 07 Competições externas e estatísticas
- 08 Devolver uma seleção a M
- 09 Aspeto e disciplinas próprias
- 10 Cópia e restauro
- 11 Transferir a licença
- 12 Ajuda e atualizações seguras

Ative o seu W personalizado

Postos adicionais no navegador

Competições do clube

01 Instalar e atualizar

Extraia todo o ZIP para uma pasta local curta. Execute a instalação W1 claramente identificada para posto 1 / servidor, ou W2 nos outros PCs Windows. É necessário Windows com .NET Framework 4.8. Atualize instalando a demo mais recente sobre a instalação existente. Dados, definições, identificador, WLIZ, função, clientes e prazo original são preservados. Faça primeiro uma cópia. Não instale no OneDrive ou Ambiente de Trabalho.

02 Demonstração e ativação completa

A demo de 45 dias inclui W1 e 2 clientes adicionais, 3 postos no total. Windows W2 e navegador partilham estas 2 vagas. Para a versão completa importe o WLIZ LZM adequado apenas no W1. B-Software configura +0 a +10 clientes. W2 não recebe WLIZ própria. Atualizações mantêm a versão completa e não reiniciam a demonstração. Demonstração de 45 dias; ativação completa pessoal através do W1. Os direitos do W2 provêm do W1.

03 Versão completa antiga

Uma edição mestre ou de cliente antiga sem WLIZ adequada não é substituída. W-Setup.cmd propõe uma preparação a confirmar: instala uma nova W inicialmente vazia em C:\B-Software\W; a versão completa antiga fica intacta. Leia o novo ID na nova W e envie para B-Software. A antiga W não precisa de gerar código. O LZM fornece uma nova WLIZ. Importe-a na nova W e só depois restaure apenas a antiga cópia de dados. Não copie ficheiros antigos do dispositivo ou da licença. As atualizações seguintes conservam a ativação. Uma versão interna anterior não substitui uma mais recente.

04 Ligar W1 e W2

W1 é o gestor completo e servidor. Ligue outros PCs com a instalação W2 identificada e o código de posto do W1. O navegador é uma alternativa; consulte o guia ilustrado. W1 deve estar acessível e autorizado. A entrada para ao perder a ligação. Os direitos podem permanecer em memória até 60 minutos, mas sem permitir entrada offline. Retome após reconexão confirmada.

05 Uma competição do início ao fim

Verifique clube e participantes, crie a competição e escolha disciplina e categoria. Confirme data, local, séries, número de tiros e método de pontuação. Atribua participantes e partidas. Introduza resultados e corrija valores em falta ou incoerentes antes de aprovar. A classificação segue a pontuação escolhida; nem todas as disciplinas se comparam por uma simples soma. Antes de imprimir, PDF, CSV ou diplomas, confirme pré-visualização, participantes, categoria e ordem. No final, crie uma cópia atual. O manual padrão apresenta os procedimentos de base estabelecidos.

06 Importar ficheiros M conscientemente

SMX é troca manual de ficheiros, sem sincronização em segundo plano. Verifique atirador, ficheiro e pré-visualização. Devem distinguir-se registos novos, alterados, inalterados, retirados ou eliminados e conflitos. Faça cópia antes de aplicar. Associe explicitamente disciplinas desconhecidas. Identidade, origem, revisão, revisão de base e soma de conteúdo são analisadas em conjunto; uma data posterior não basta. Se ambos os lados mudaram, escolha expressamente o estado M ou W. Guarde o registo de importação. SMX antigos continuam legíveis sem substituir silenciosamente conteúdos alargados.

07 Competições externas e estatísticas

Depois da importação confirmada, campeonatos e torneios externos de M aparecem em Competições externas. Origem M / evento externo, identidade e revisão permanecem rastreáveis. Confira data, local, organizador, atirador, filiação, disciplina, resultado e classificação disponível. Confirme agrupamentos duvidosos. Escolha por atirador se os resultados externos contam para a estatística global; pode alterar depois. Consulte treino, competição e campeonato/torneio separadamente ou em conjunto. Períodos: 1, 3, 12, 24 meses ou livre. Não compare métodos de pontuação distintos sem verificar compatibilidade.

08 Devolver uma seleção a M

Exporte apenas os registos SMX explicitamente selecionados para o atirador correto. Verifique a identidade, a revisão e a disciplina; nunca inclua registos de outro atirador. Antes da importação, o M de destino deve permitir a pré-visualização, a cópia de segurança e a escolha da resolução de conflitos. Utilize o intercâmbio de retorno alargado apenas quando ambas as versões instaladas o suportarem; verifique primeiro um exemplo pequeno e conhecido.

09 Aspeto e disciplinas próprias

Escolha o idioma da equipa. A paleta inclui verde, azul, vermelho, antracite, preto, branco e branco de brilho reduzido. Mostre ou oculte áreas opcionais do menu na página própria de configuração. Apenas os acessos são ocultados; não são eliminados dados nem funções. Registo, cópia/restauro, definições do menu e ajuda mantêm-se acessíveis. Repor padrão ou Mostrar tudo torna as áreas visíveis. Alterações de uma disciplina própria já utilizada aplicam-se apenas a resultados futuros. Os históricos conservam os valores e regras originais.

10 Cópia e restauro

Antes de atualização, importação, transferência de licença ou grande alteração, crie e confira uma cópia completa. Guarde outra cópia fora da pasta do programa. Não elimine manualmente DATEN, LIZENZ, ROLLE, DOKUMENTE, PROTOKOLLE e INSTALLATION em C:\B-Software\W. Atualizar documentos não copia os dados. Antes de restaurar, copie primeiro o estado atual, confirme destino e conteúdo e leia as indicações. W-Entfernen.cmd remove o programa, conservando dados, licença e prazo da demonstração. Esta compilação não inclui regresso automático à versão anterior.

11 Transferir a licença

Instale a mesma demonstração no novo computador e anote o novo ID. Faça cópia completa do dispositivo antigo antes da transferência. Só após confirmação explícita a versão completa antiga é desativada imediatamente e é produzido um ID de desativação. Envie ambos os ID para B-Software. O LZM gera a nova WLIZ para o novo dispositivo. Ative e restaure os dados com controlo. Volte a ligar W2 à nova W1. Não há período adicional de 72 horas. Atualizar ou restaurar não pode reativar a versão antiga desativada.

12 Ajuda e atualizações seguras

Instale as atualizações a partir do pacote local fornecido. Primeiro faça uma cópia de segurança e feche o W. As atualizações automáticas pela Internet estão desativadas por predefinição. Para pedir apoio, anote a versão visível, a compilação interna e a mensagem de erro exata. Reveja os relatórios de diagnóstico antes de os partilhar. Contacto: WhatsApp +49 175 1600 590. Não existe um endereço de correio eletrónico de ativação predefinido.

Ative o seu W personalizado

A sua instalação, os seus dados e os direitos existentes são preservados.

1

Preencha os seus dados no W1

No W1, abra Ativação / dados do cliente. Preencha ambas as colunas com os seus dados pessoais e os do clube. Escolha entre 0 e 10 postos W2 adicionais e verifique toda a informação.

W1**2**

Guarde o ficheiro do pedido

Guarde o pedido .lzmreq. O W acrescenta o seu identificador de instalação e o formato do pedido BS-LZM-REQUEST-1. Não precisa de copiar os identificadores técnicos manualmente.

.lzmreq**3**

Anexe e envie o ficheiro manualmente

Abra o WhatsApp para contactar +49 175 1600 590. Anexe manualmente o ficheiro .lzmreq guardado e envie-o. Só depois confirme o envio no W. Abrir o WhatsApp, por si só, não envia nada.

WhatsApp +49 175 1600 590**4**

Abra a licença recebida

Abra o .wliz recebido no W1 ou importe-o no W. O W verifica a assinatura, o produto e o identificador de instalação. Confirme o nome e se a versão completa está ativa. Não é necessário reinstalar.

.wliz

W2 é ativado exclusivamente através do W1. Importe WLIZ apenas no W1. Clientes Windows e navegador herdam os direitos e partilham o número de postos comprado.

Demonstração de 45 dias; ativação completa pessoal através do W1. Os direitos do W2 provêm do W1.

Formulário compacto com duas colunas

Dados pessoais

Nome e apelido

Rua e número

Código postal e localidade

Endereço de correio eletrónico

Telemóvel / WhatsApp

Dados do clube

Nome do clube

Código postal e localidade do clube

Correio eletrónico do clube

Postos W2 adicionais: de 0 a 10

Verifique os dados antes de enviar

Verifique a grafia antes de enviar. Todos estes dados são incluídos no ficheiro .lzmreq juntamente com o identificador de instalação do W1. O fornecedor verifica-os no LZM e devolve o seu .wliz assinado.

O envio do ficheiro é manual

Destinatário no WhatsApp: +49 175 1600 590. Guarde, anexe manualmente, envie e depois confirme o envio. O estado de envio corresponde à sua confirmação, não a um comprovativo automático de entrega.

O correio eletrónico é uma segunda via opcional. Não existe um endereço de ativação predefinido. Utilize esta via apenas depois de a B-Software fornecer e configurar o destinatário correto. Anexe manualmente o mesmo pedido.

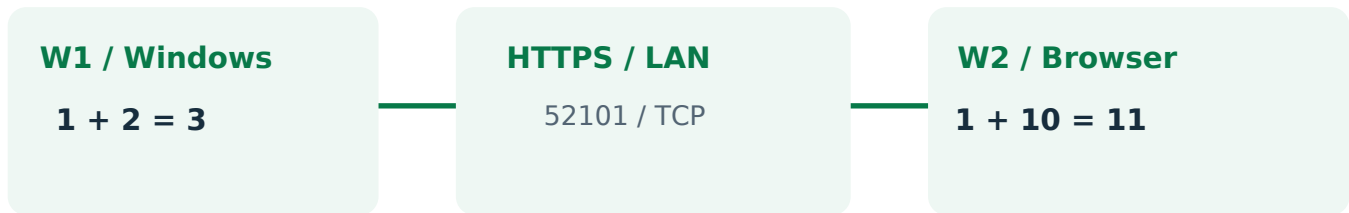
Nome fixo, contactos editáveis

Após a ativação, o nome completo assinado fica fixo. Pode posteriormente alterar a morada, o telefone, o correio eletrónico e os dados do clube no perfil do cliente. Não edite o ficheiro de licença assinado. Para corrigir o nome, contacte a B-Software.

Demonstração neutra e postos W2

A demonstração neutra funciona durante 45 dias e não inclui logótipos de clubes. A WLIZ só é importada no W1. O W2 não tem uma licença completa separada; os clientes Windows e de navegador partilham os 0 a 10 postos adicionais concedidos pelo W1.

Postos adicionais no navegador



- 1 W1 continua a ser o gestor completo em Windows, servidor e posto 1. O navegador oferece acesso W2 adicional para introduzir resultados e consultar classificações. Administração, licenças e aprovações finais permanecem no W1.
- 2 Ligue ambos os dispositivos à mesma rede local. No W1 abra W-00-00-84 > Acesso pelo navegador. Transfira o certificado público do servidor (.cer), compare a impressão digital SHA-256 com o W1 e só depois configure a confiança no cliente. Abra o endereço HTTPS indicado. Introduza nome do posto e código W1 de 16 caracteres. Não ignore avisos de certificados desconhecidos.
- 3 Use um navegador moderno compatível. Internet Explorer não é suportado. Um PC antigo pode servir se o sistema ainda executar um navegador compatível. O dispositivo navegador não precisa de Windows; W1 continua a precisar.
- 4 Escolha competição e participante, introduza resultados e aguarde confirmação de gravação. W1 verifica os dados e calcula a pontuação centralmente. Se a ligação cair, pare até a reconexão ser confirmada.
- 5 Demo: 45 dias com W1 + 2 postos adicionais, 3 no total. Completa: +0 a +10 conforme licença, até 11 no total. Windows W2 e navegadores partilham as vagas. A utilização local dispensa internet e conta na nuvem.
- 6 Se não ligar, configure o acesso de rede na janela de navegador do W1 e confirme o pedido de administrador do Windows. O perfil deve ser Privado. A autorização limita-se a este programa na rede local; mantenha a firewall ativa.

O guia é destacado na demonstração, oculto após ativação completa válida e reaparece automaticamente se a licença voltar realmente a demo. Uma quebra de ligação ou o fim do período de atualizações não inicia outra demonstração.

Duas animações à escolha

W1: Administração > Animação de abertura. W1/W2: clique direito no botão de cor > Animação de abertura.

Existem exatamente duas opções: «Animação anterior (padrão)» e «Nova animação com arco». Sem escolha anterior, a atualização mantém a animação anterior inalterada. A nova animação em ecrã inteiro dura 8,1 segundos: pistola e espingarda de M à esquerda, arco à direita; três tiros de pistola, duas flechas e um tiro de espingarda. O tiro de espingarda faz cair o arco; a segunda flecha faz cair a pistola. Não é possível desligar o som nem interromper a animação.

Aplica-se no próximo início. A seleção fica guardada para este posto.

Alterações no W 2.0.0.0

Pedido estruturado e envio manual

O W1 reúne os dados pessoais, os dados do clube e o identificador de instalação num pedido .lzmreq com o formato BS-LZM-REQUEST-1. Anexa e envia o ficheiro manualmente e depois confirma o envio no W. Abrir o WhatsApp não equivale a enviar o pedido.

Licença pessoal e contactos editáveis

Ao importar .wliz, o W verifica a assinatura, o produto e a instalação. O nome completo fica fixo; os contactos e os dados do clube continuam editáveis. A demonstração neutra de 45 dias, sem logótipos de clubes, preserva os dados e os direitos existentes nas atualizações.



Concebido para trabalhar sem Internet

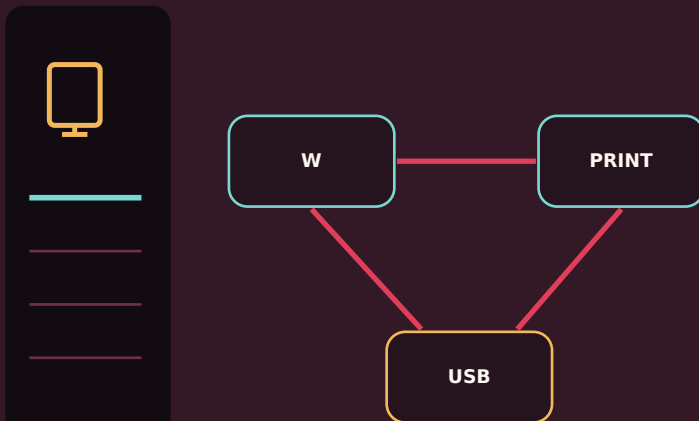
Todas as tarefas essenciais funcionam localmente nas instalações do clube.

Etapas de trabalho · OFFLINE · LOCAL

FINALIDADE

W guarda os dados da competição e do clube no computador Windows utilizado. No clube, o W não usa o OneDrive, qualquer outro armazenamento na nuvem, contas online nem servidores da Internet. A rede local do clube é usada apenas para a função de rede do W expressamente configurada e para a ligação Wi-Fi local à impressora.

Concebido para trabalhar sem Internet



1 Iniciar, introduzir, avaliar e criar cópias sem Internet

2 Nenhuma transferência de dados pessoais ou do clube para a nuvem

3 O correio eletrónico e o SMTP são opcionais e só são iniciados expressamente; nunca são necessários para o funcionamento local

4 Funcionamento da competição sem Internet; a impressão e o modo multiposto permanecem na rede local



A página inicial como centro de comando seguro

Grandes áreas temáticas tornam imediatamente visível o passo seguinte.



A página inicial como centro de comando seguro



Etapas de trabalho

FINALIDADE

A página inicial organiza as tarefas segundo o decorrer natural de uma competição. O emblema do clube, o idioma e o esquema escolhidos permanecem visíveis; áreas bem identificadas conduzem a competições, sócios, resultados, catálogos, intercâmbio, definições e documentação.

1

Acesso direto a todas as áreas de trabalho importantes

2

Percursos claros para voltar sem fechar inesperadamente uma janela

3

Apresentação compacta para computadores e monitores habituais do clube

4

Ajuda contextual e manuais acessíveis a partir do programa



Preparar corretamente cada competição

Da designação à pontuação, todos os dados essenciais permanecem juntos.

Etapas de trabalho

FINALIDADE

Tipo de evento, federação, tipo de arma, disciplina, distância, séries e regras de pontuação são registados de forma guiada. Uma vez guardados, estes dados formam a base comum para as participações, a introdução de resultados, as classificações e os documentos.

1

Criar, abrir e guardar de forma controlada os dados da competição

2

Registar organizador, clubes convidados, local e responsáveis

3

Aplicar um perfil de disciplina com séries, disparos e valores

4

Verificar campos obrigatórios e indicações claras antes de prosseguir



Sócios, inscrições e participações sob controlo

Uma visão conjunta evita trabalho duplicado e atribuições esquecidas.



Sócios, inscrições e participações sob controlo



Etapas de trabalho

FINALIDADE

Os dados dos participantes podem ser registados, filtrados e associados à competição atual. As participações são atribuídas à disciplina, à classe de pontuação e ao clube adequados; listas existentes podem ser importadas localmente e verificadas antes de qualquer processamento.

1

Gerir de forma estruturada sócios e dados de contacto

2

Criar, importar, alterar ou eliminar seletivamente participações

3

Verificar de relance as associações a clube e federação

4

Utilizar a importação CSV como via local e rastreável



Introduzir resultados e compreender logo a classificação

Entradas claras e regras transparentes produzem posições fiáveis.



Introduzir resultados e compreender logo a classificação



_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Etapas de trabalho

FINALIDADE

As pontuações de cada série são introduzidas por participante e verificadas antes da avaliação. W ordena os resultados segundo o método escolhido, considera os empates e apresenta a classificação provisória de forma compreensível e verificável.

1

Introduzir claramente os valores das séries de cada participante

2

Detetar cedo dados em falta ou pouco plausíveis

3

Aplicar classes de pontuação e regras de desempate de forma coerente

4

Apresentar classificações por pontuação claras e prontas a imprimir



Catálogos que crescem com o clube

Usar disciplinas estabelecidas e acrescentar necessidades próprias em segurança.

Catálogos que crescem com o clube

Etapas de trabalho

FINALIDADE

O centro de catálogos reúne federações, tipos de armas e perfis de disciplinas. As disciplinas personalizadas podem indicar abreviatura, calibre, distância, séries, disparos, posição, alvo e observações sem alterar de forma descontrolada o catálogo fornecido.

1

Selecionar rapidamente entradas de catálogo existentes

2

Descrever integralmente disciplinas personalizadas

3

Gerir separadamente e com rastreabilidade as ampliações do clube

4

Usar os catálogos como base fiável para novas competições

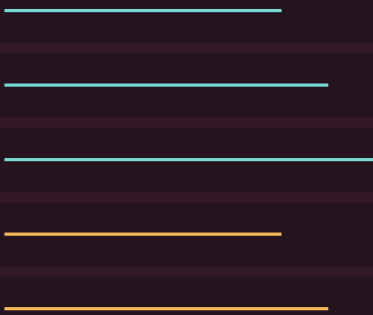


Do resultado ao documento concluído

Impressão, PDF, CSV e diplomas partem dos mesmos dados verificados.



Do resultado ao documento concluído



Etapas de trabalho · IMPRIMIR · PDF · CSV

FINALIDADE

W prepara classificações, resumos de resultados e diplomas para a saída. O conteúdo pode ser verificado antes da impressão; o PDF serve para arquivo e partilha consciente, enquanto o CSV oferece uma via controlada para continuação do processamento local.

1

Produzir classificações e listas de resultados uniformes

2

Criar diplomas a partir de participantes e resultados verificados

3

Gerar PDF para arquivo e distribuição deliberada

4

Exportar CSV para análise local ou intercâmbio acordado



W-08: Intercambiar convites e respostas

Baseado em ficheiros, rastreável e utilizável também por memória USB.

Etapas de trabalho · W-08 · USB

FINALIDADE

O intercâmbio de convites ajuda os clubes a criar, enviar e importar ficheiros estruturados. O utilizador escolhe conscientemente a origem e o destino; respostas novas ou alteradas são mostradas antes da aceitação e podem ser verificadas localmente.

1 Criar ficheiros de convite para os clubes selecionados

2 Ler respostas a partir de uma pasta local ou memória USB

3 Distinguir registos novos, alterados e já conhecidos

4 Deixar a decisão final de importação ao responsável