

Instalacja:

1. Zainstaluj oprogramowanie JAVA w wersji 7 (Java Runtime Environment) odpowiednią do posiadanego systemu operacyjnego 32bit/64bit. www.java.com
2. Pobierz odpowiednią wersję programu Proximity Printer z: <http://proximity.mbitsolutions.pl/> i wypakuj zawartość.
3. Podłącz czytnik do komputera, poczekaj aż się zainstaluje, po czym sprawdź na którym porcie COM się zainstalował.

Sprawdzanie numeru portu COM:

Otwieramy menadżer urządzeń np. poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy na

"Mój Komputer" -> właściwości, zakładka sprzęt i klikamy button menadżer urządzeń.

Rozwijamy pozycję porty (COM i LPT) i szukamy pozycji USB serial Port (COMxx)

Korzystanie z programu:

4. Otwórz plik config.xml w notatniku, bądź innym edytorze tekstowym i wypełnij dane turnieju/turniejów. (Plik znajduje się w pobranym, rozpakowanym folderze).
5. Wygeneruj strony statyczne turnieju (niebieski globusik w parach) z którego historie mają być drukowane. W przypadku turnieju teamów Webmaster tworzy historię na bieżąco.
6. Uruchom run.bat
 - a) Program poprosi o podanie numeru portu COM. Za pierwszym razem pole jest puste, natomiast przy kolejnych użyciach sugerowany jest ostatnio używany numer portu COM. Aby czytnik zawsze był podpięty do tego samego portu COM zaleca się podłączanie zawsze do tego samego portu USB. (Po podłączeniu do innego portu USB czytnik będzie się musiał zainstalować od początku i użyje innego portu COM)
 - b) Program poprosi o wskazanie pliku config.xml. Plik ten może znajdować się na dysku komputera, bądź w sieci lokalnej. W przypadku gdy do czytnika ustawiony jest osobny komputer, wygodnym rozwiązaniem jest umieszczenie pliku config.xml w komputerze liczącym turniej.

Uwagi ogólne:

- Co 5 minut program czyta plik config.xml oraz plik W-prefix.html (lub prefixplayers.html w przypadku Teamów) i przypisuje zawodnika do pary (teamu). Po zbliżeniu karty do czytnika program wie w której parze (teamie) gra zawodnik w związku z tym od razu drukuje odpowiednią historię. Jeżeli na liście startowej turnieju (lub składach teamów) były zmiany to program będzie drukował odpowiednio dopiero po ponownym przeczytaniu pliku.
- Program korzysta z domyślnej drukarki.
- Ponowne użycie tej samej karty (karty tego samego zawodnika) może nastąpić najwcześniej po upływie 15 sekund od ostatniego jej użycia. Jest to zabezpieczenie przed niecierpliwymi zawodnikami, którzy nieświadomi opóźnień drukarki, potrafią zbliżyć kartę kilkakrotnie w ciągu paru sekund spodziewając się, że "coś nie załapało".
- W turnieju teamów drukowana jest historia z rundy (ew. rundy i segmentu) wskazanego w pliku config.xml.
- W turniejach par drukowane jest do 50 rozdań.
- W katalogu programu musi znajdować się plik proximity.csv, który zawiera bazę wszystkich wydanych zbliżeniowych legitymacji PZBS. **Plik ten należy pobrać osobno z <http://proximity.mbitsolutions.pl/> i co jakiś czas aktualizować**, gdyż liczba wydanych legitymacji będzie stale (mam nadzieję) ulegać powiększeniu.

Ustawienia pliku config.xml:

<printerConfig> - znacznik rozpoczynający plik (wszystkie turnieje muszą się znajdować między początkiem i końcem tego znacznika

<tournament> - znacznik definiowania turnieju. W pliku config.xml może być wiele turniejów, każdy w takim samym, osobnym znaczniku

<name>Przykładowy Turniej Par**</name>** - nazwa turnieju

<type>JFRPary**</type>** - typ turnieju, możliwe typy to JFRPary, JFRTeamy

<prefix>wb120408**</prefix>** - prefix nazw plików html danego turnieju, ustawiany w programie liczącym (Pary/TeamAdmin)

<path>C:\turnieje\html**</path>** - ścieżka katalogu w którym trzymane są pliki html turnieju. W programie Pary to „kartoteka dla strony” w programie TeamAdmin to „Local www directory”

<weight>0**</weight>** - waga turnieju. Jeżeli w pliku config.xml mamy zdefiniowanych kilka turniejów można zdefiniować im wagi. W przypadku gdy dany zawodnik grał w kilku turniejach zdefiniowanych w pliku config.xml, otrzyma on wydruk z turnieju o najwyższej wadze (większy numer = wyższa waga)

<round>1**</round>** - w teamach jest to wskazanie rundy, z której mają być drukowane historie

<segment>1**</segment>** - w teamach jest to wskazanie segmentu, z którego mają być drukowane historie (można pominąć, jeśli rundy są 1-segmentowe)

</tournament> - znacznik końca definiowania turnieju

</printerConfig> - znacznik końca pliku config.xml.