

# UP-LED PLAYER

UP LED

# INSTRUKCJA UŻYTKOWNIKA

## Spis treści

1. Wstęp .....	3
2. Instalacja programu UP-LED Player .....	3
3. Spis pojęć.....	9
3.1. Pasek Menu.....	10
3.1.1. Menu Plik .....	10
3.1.2. Menu Odtwarzanie .....	16
3.1.3. Menu Telebim .....	26
3.1.4. Menu Ustawienia .....	29
3.1.5. Menu Pomoc .....	48
3.2. Pasek skrótów .....	51
3.3. Odtwarzany spot .....	52
3.4. Okno informacyjne.....	52
4. Konfiguracja .....	53
5. Tryb „Wyniki Zawodów” .....	54
6. Dodawanie drużyn.....	54
7. Edycja członków zespołów oraz „Transmisja” .....	55
8. Konfiguracja widoku prezentowanego na ekranie .....	56
9. Edycja biegów .....	57

**Dotyczy programu:** UP-LED Player – wersja 1.1.9.0

**Data wydania:** 06.05.2016 r.

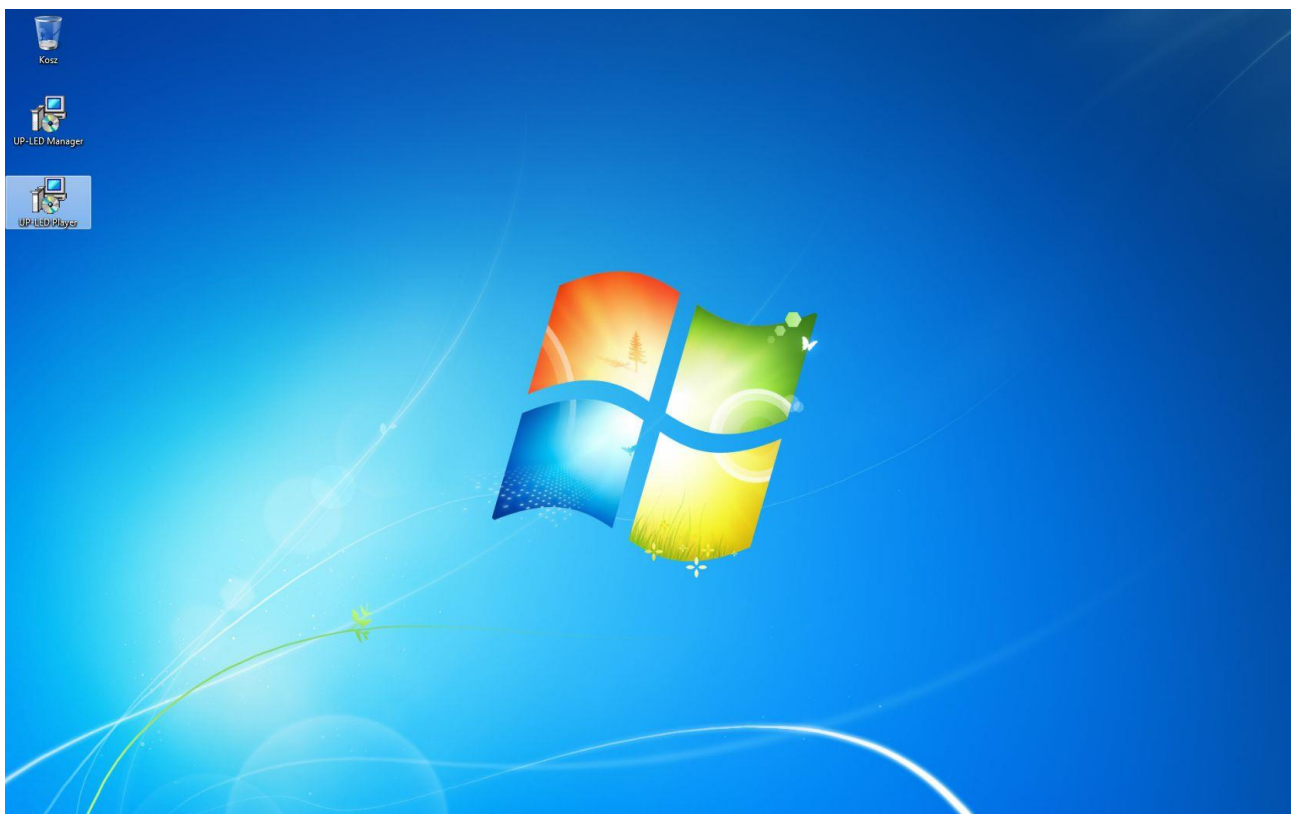
Autorskie prawa majątkowe do niniejszej dokumentacji oraz programu komputerowego przysługują firmie UP-LED Sp. z o. o. siedzibą w Stalowej Woli, ul. Przemysłowej 4. Powyższe prawa są chronione ustawą z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. Nr 24, poz 83 z późniejszymi zmianami). Powyższa dokumentacja jest rozpowszechniana wraz z programem UP-LED Player.

## 1. Wstęp

Instrukcja ta przeznaczona jest dla użytkowników oprogramowania **UP-LED Player**. Przedstawione są w niej ogólny opis programu, jego struktura oraz zasady obowiązujące podczas pracy z programem.

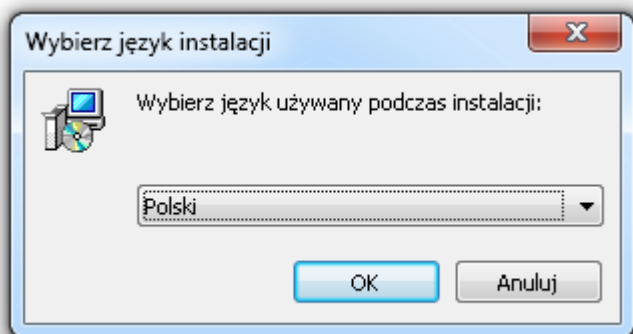
## 2. Instalacja programu UP-LED Player

Aby zainstalować program **UP-LED Player** należy dwukrotnie kliknąć lewym przyciskiem myszy na ikonę programu **UP-LED Player**.

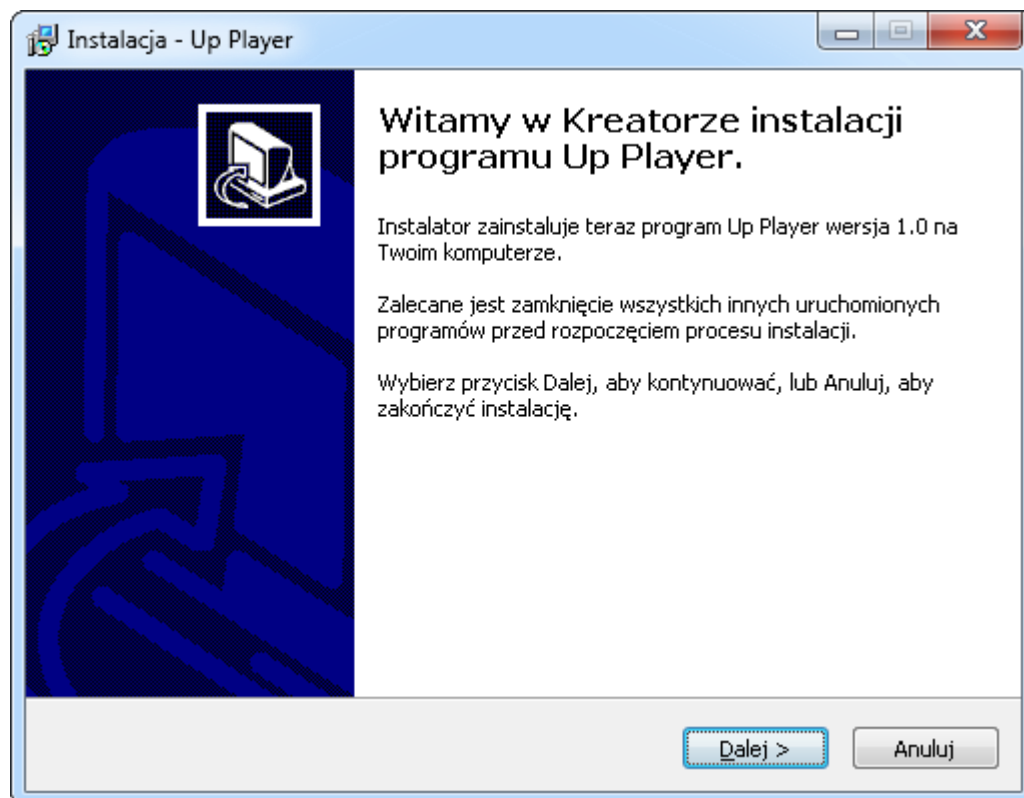


W przypadku pojawienia się okna **Kontrola konta użytkownika** należy kliknąć przycisk **Tak** zezwalając na dalszą instalację.

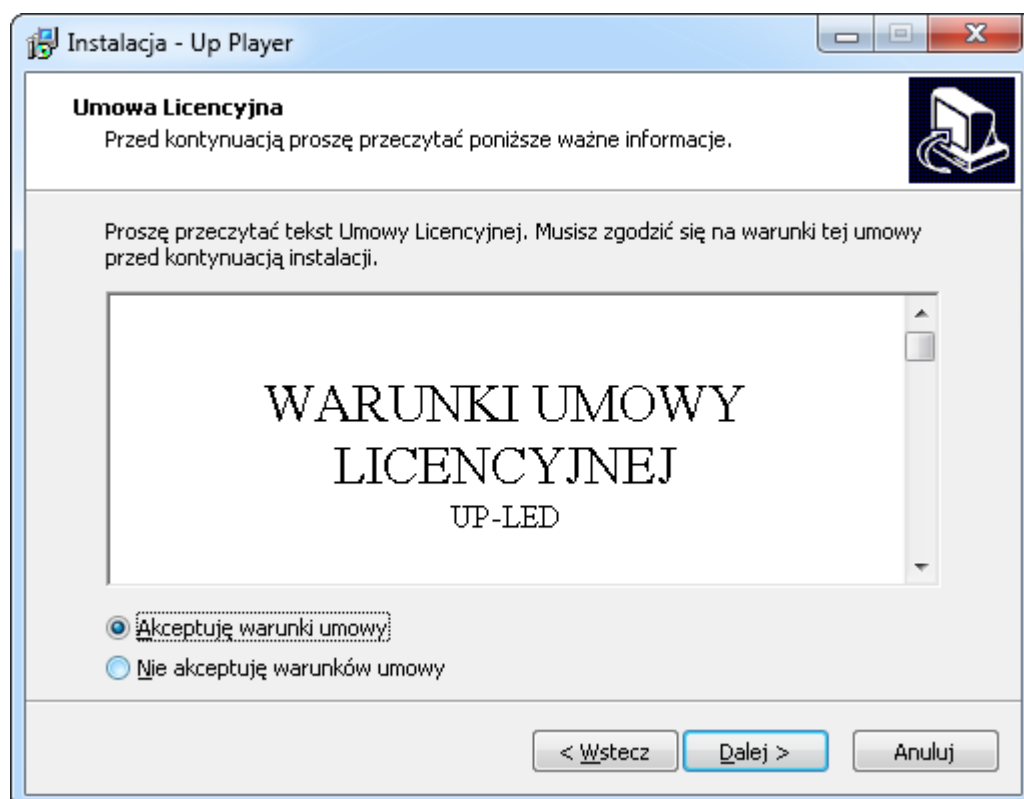
W oknie **Wybierz język instalacji** należy kliknąć przycisk **OK**.



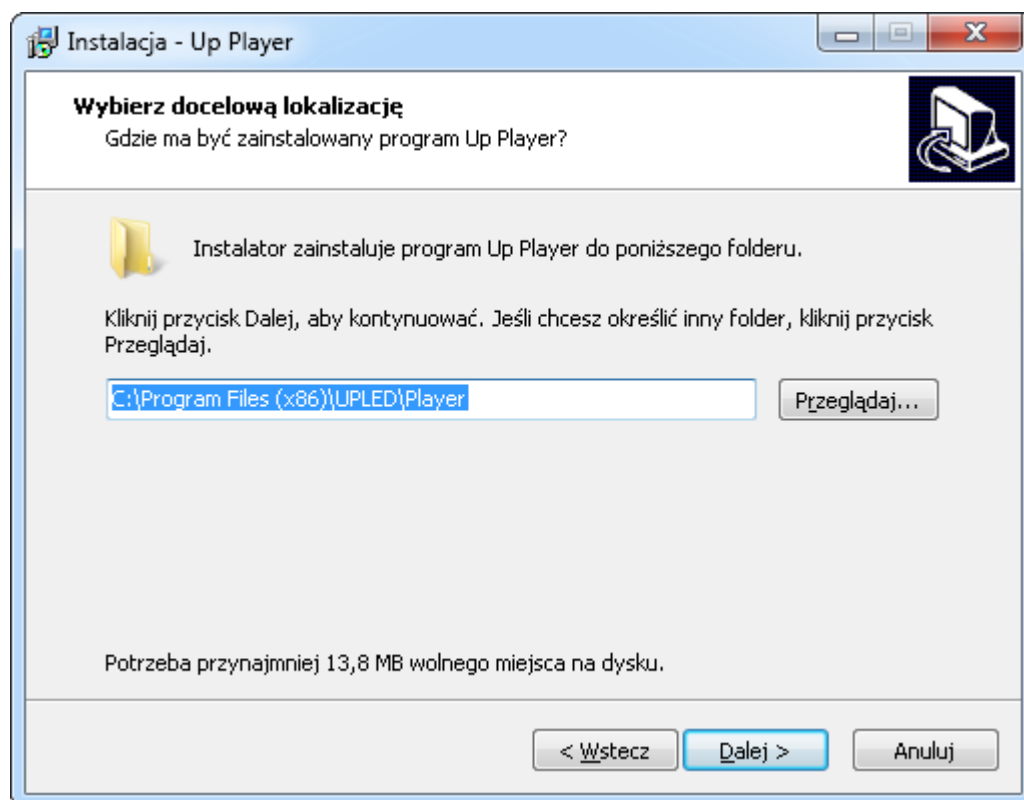
W oknie **Witamy w kreatorze instalacji programu UP-LED Player** należy kliknąć przycisk **Dalej**.



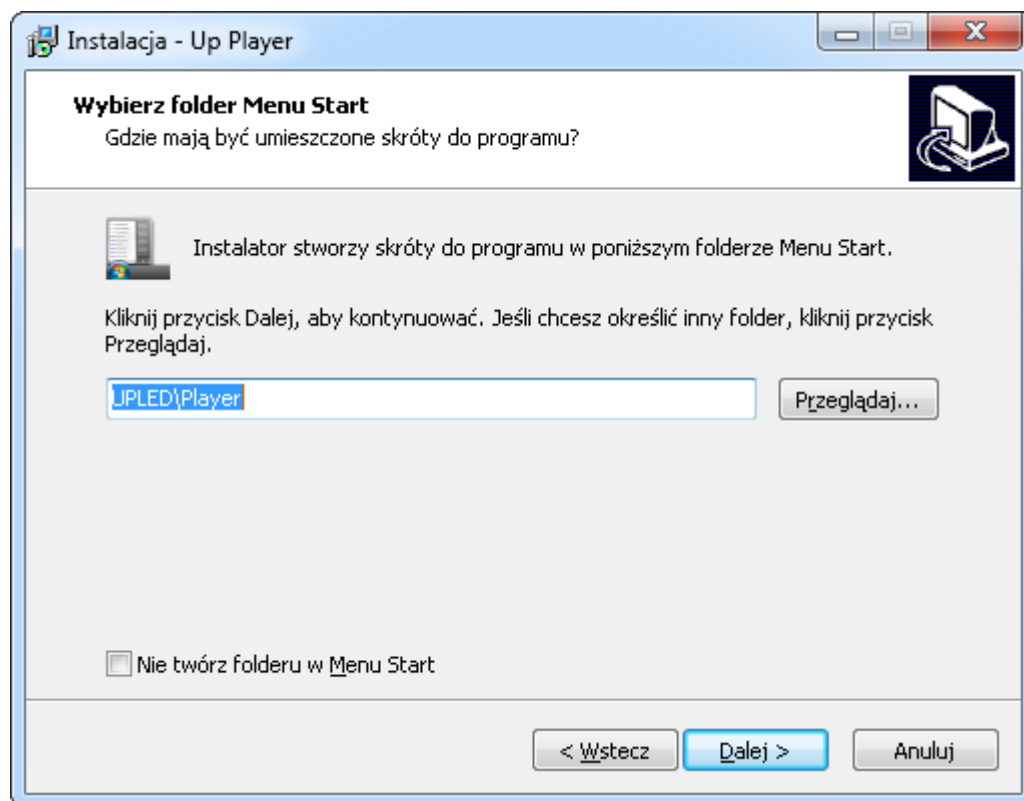
W oknie **Umowa Licencyjna** należy zapoznać się z warunkami umowy i jeśli akceptujemy warunki umowy należy kliknąć **pole wyboru Akceptuję warunki umowy** i kliknąć przycisk **Dalej**.



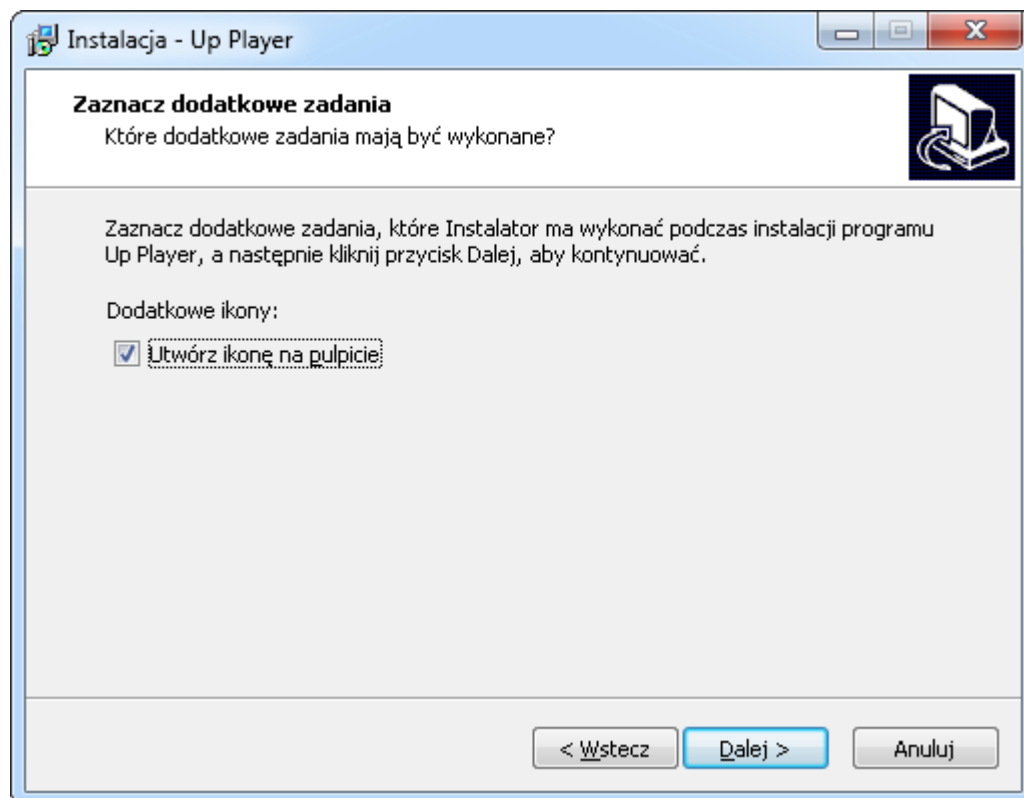
W oknie **Wybierz docelową lokalizację** należy kliknąć przycisk dalej pozostawiając domyślną ścieżkę instalacji.



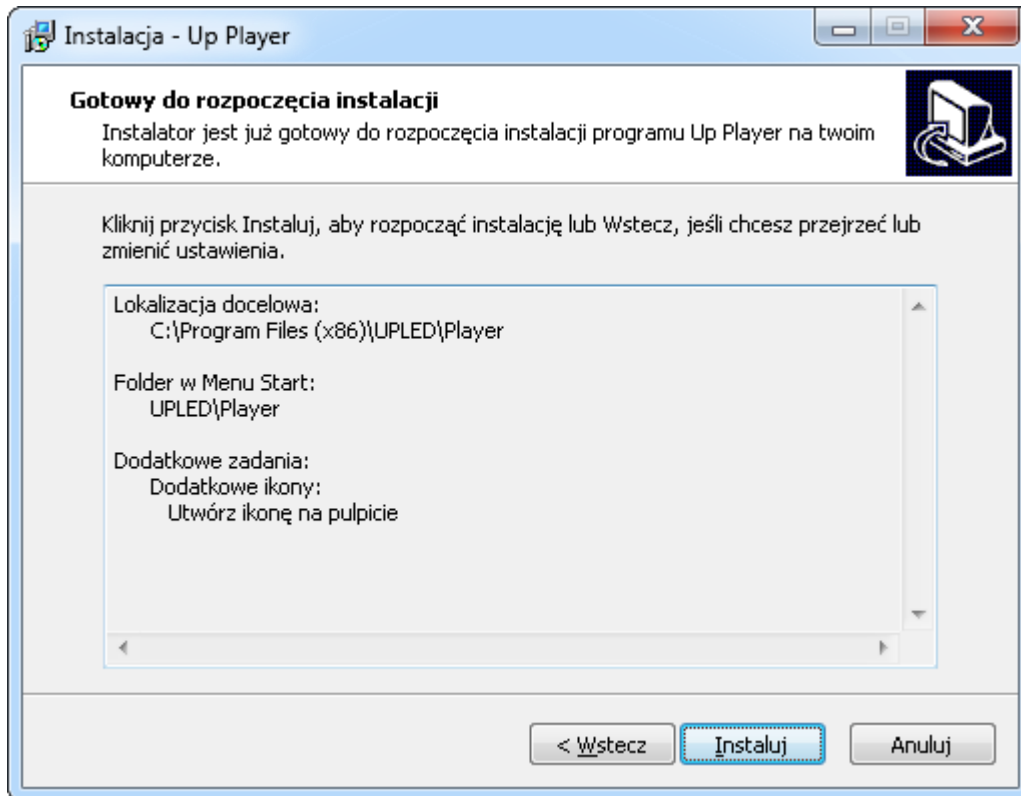
W oknie **Wybierz folder Menu Start** należy kliknąć przycisk **Dalej**.



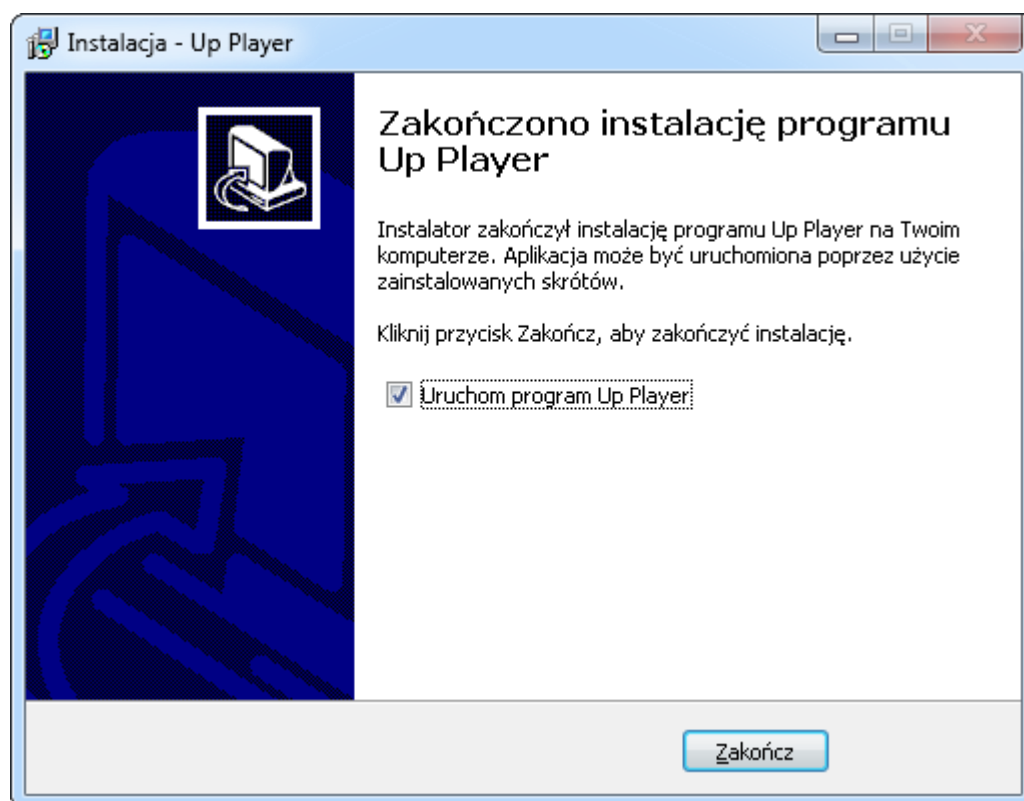
W oknie **Zaznacz dodatkowe zadania** jeśli chcemy aby skrót do programu pojawił się na pulpicie należy kliknąć pole wyboru **Utwórz ikonę na pulpicie** i kliknąć przycisk **Dalej**.



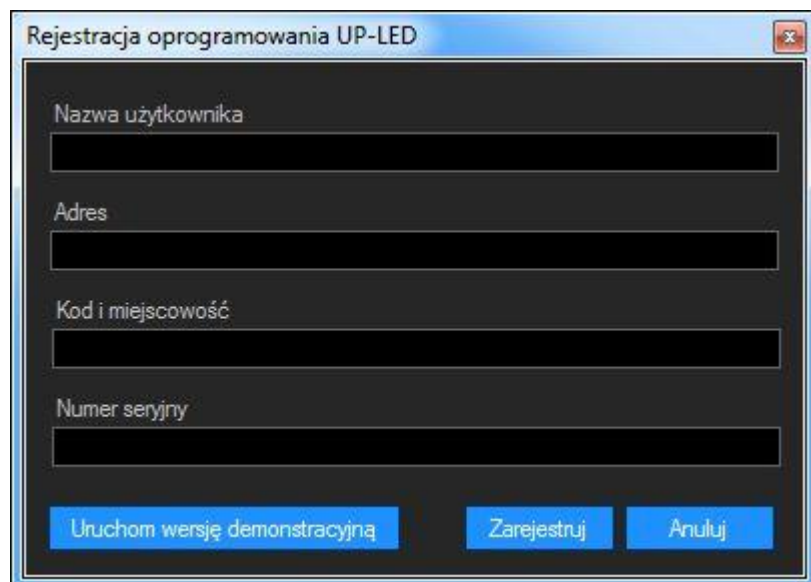
W oknie **Gotowy do rozpoczęcia instalacji** klikamy przycisk **Instaluj** aby rozpocząć instalację.



W oknie **Zakończono instalację programu Up Player** należy kliknąć przycisk **Zakończ** po czym nastąpi uruchomienie programu Up Player jeśli pole wyboru **Uruchom program Up Player** jest zaznaczone.



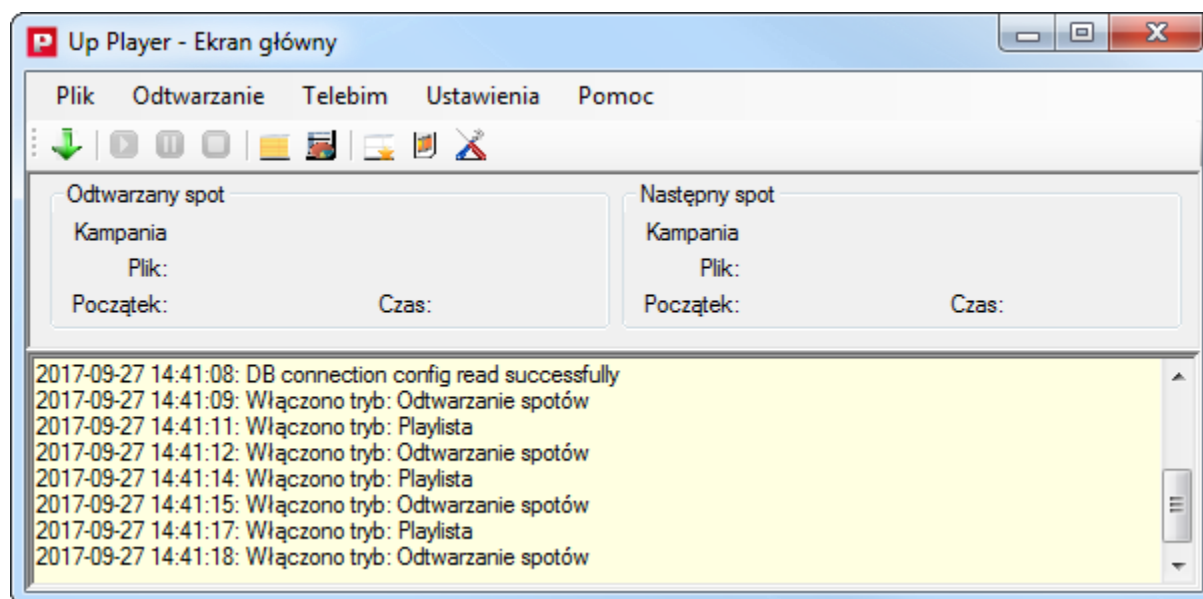
Dane wymagane do rejestracji programów Up Player oraz Up Manager znajdują się w dokumentach dostarczonych przez firmę UP LED Sp. z o.o.





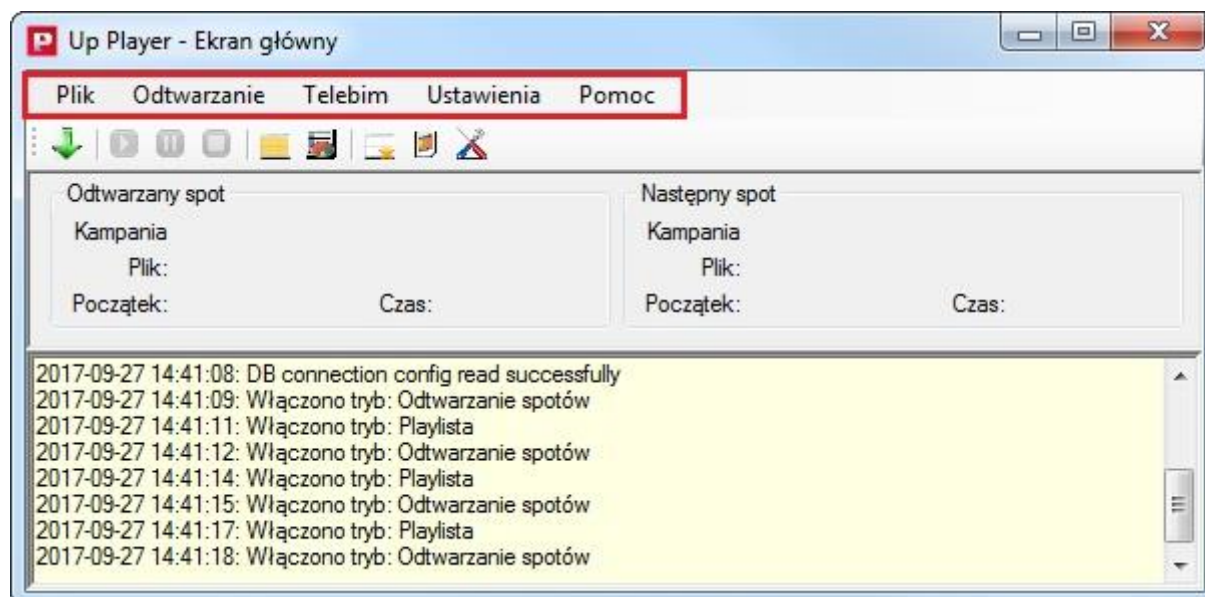
### 3. Spis pojęć

Okno główne programu – przedstawione na załączonym zdjęciu.



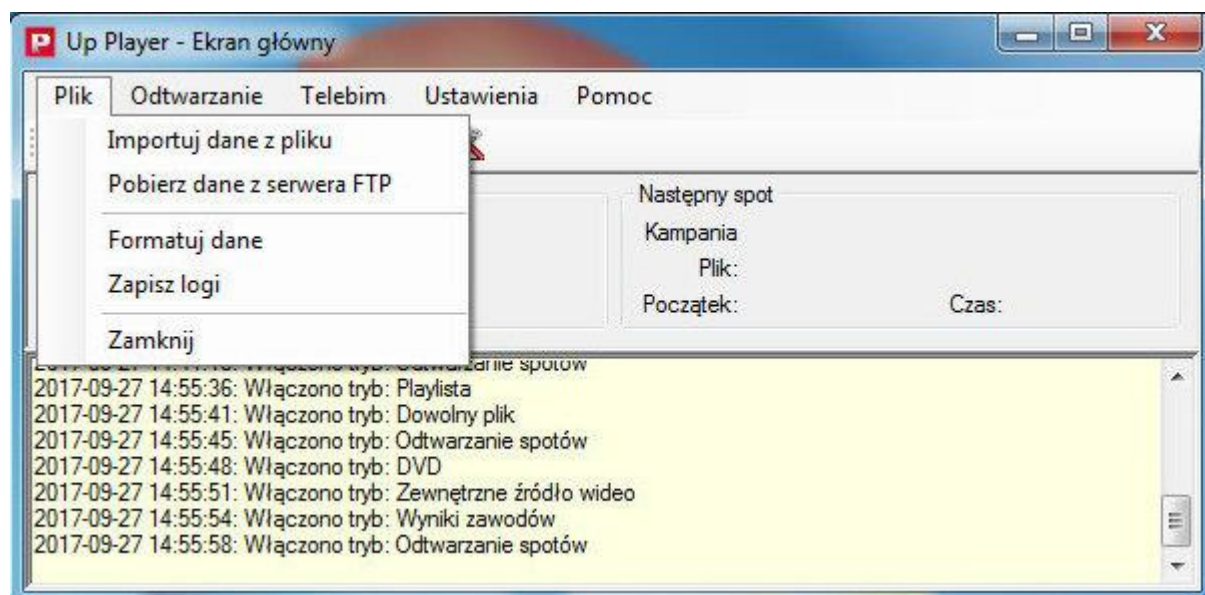
## 3.1. Pasek Menu

W Pasku Menu znajdują się przyciski do wszystkich funkcji służących do zarządzania i konfigurowania ekranu LED oraz programu Up Player.



Aby rozwinąć daną funkcję z paska menu należy kliknąć lewym przyciskiem myszy.

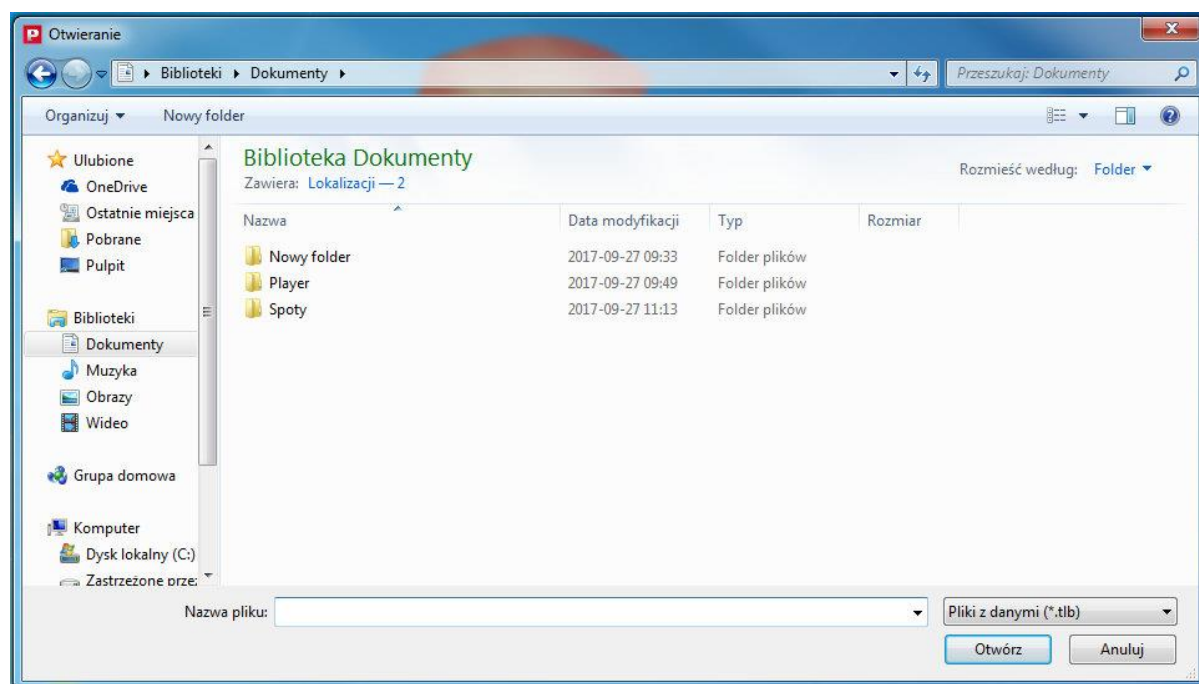
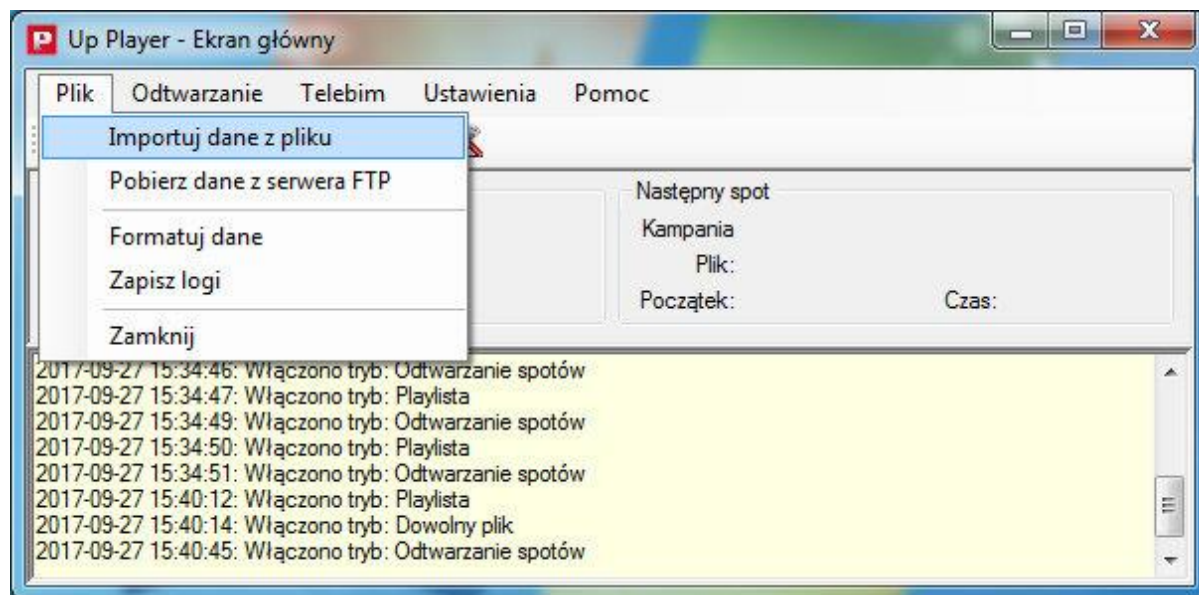
### 3.1.1. Menu Plik



W menu **Plik** znajdują się opcje takie jak:

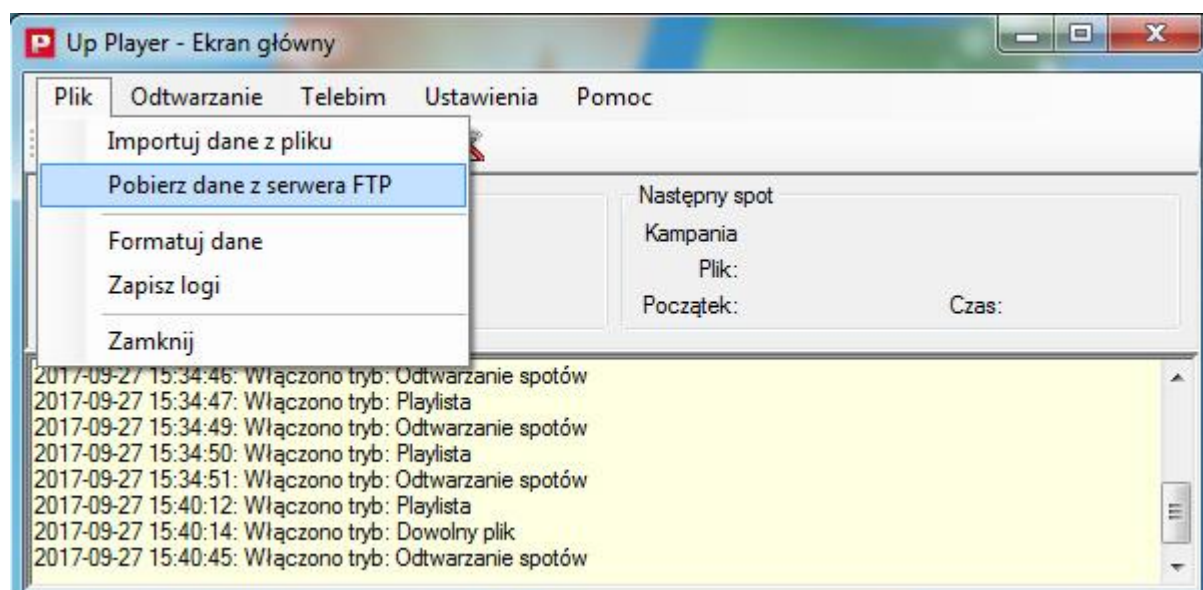
## Importuj dane z pliku

Za pomocą tej funkcji możemy zaimportować pliki z danymi.



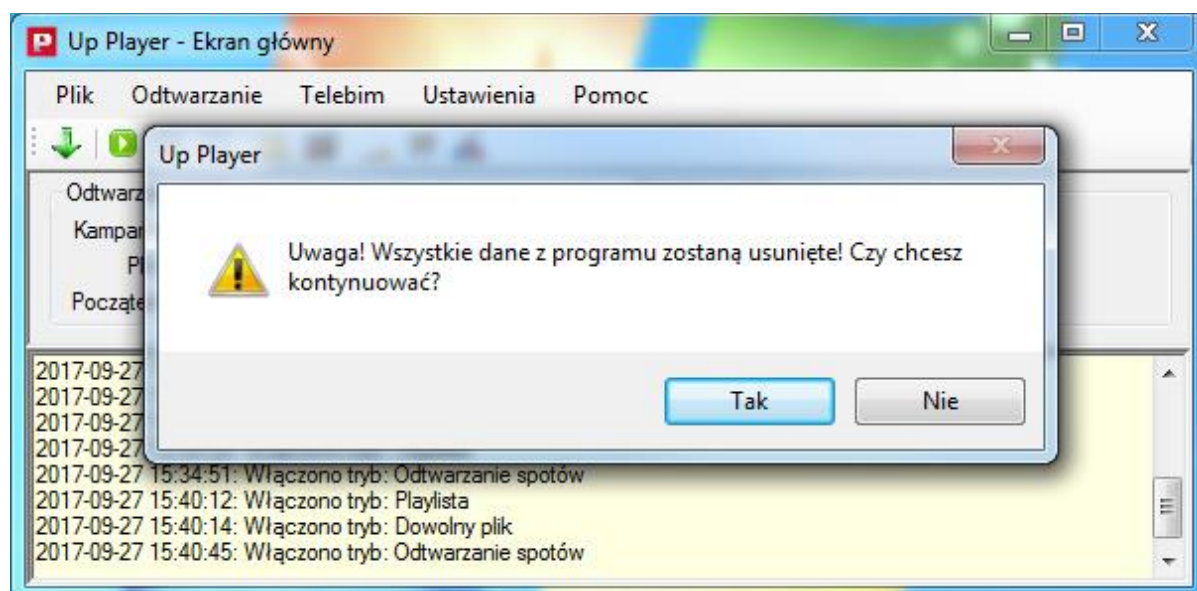
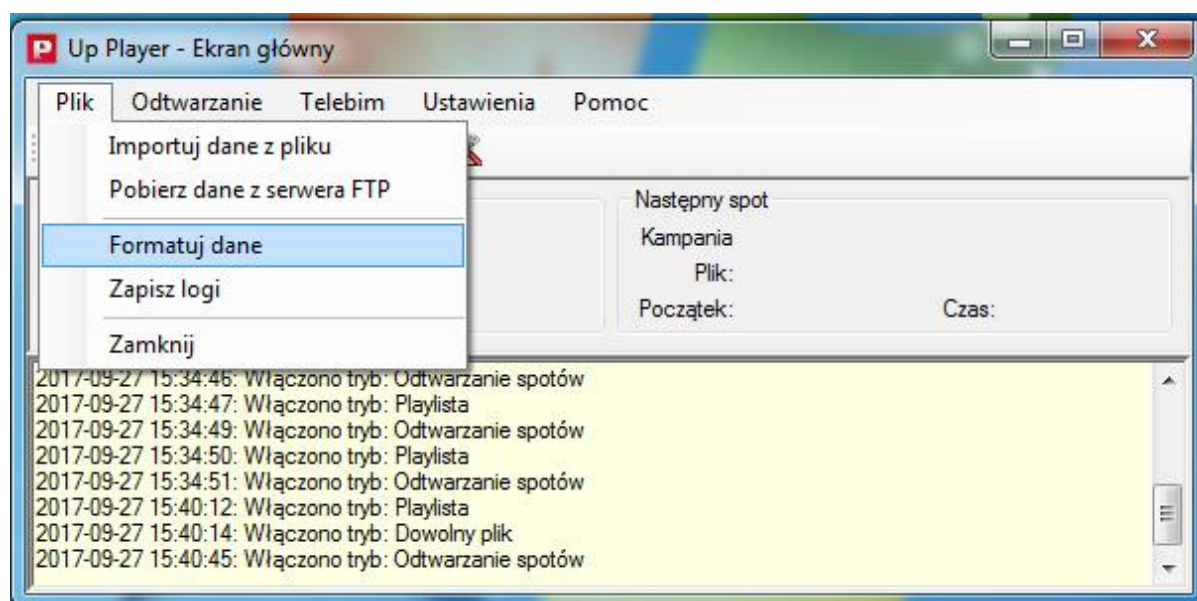
## Pobierz dane z serwera FTP

Dzięki tej opcji możemy dane konfiguracyjne pobrać z serwera FTP.



## Formatuj dane

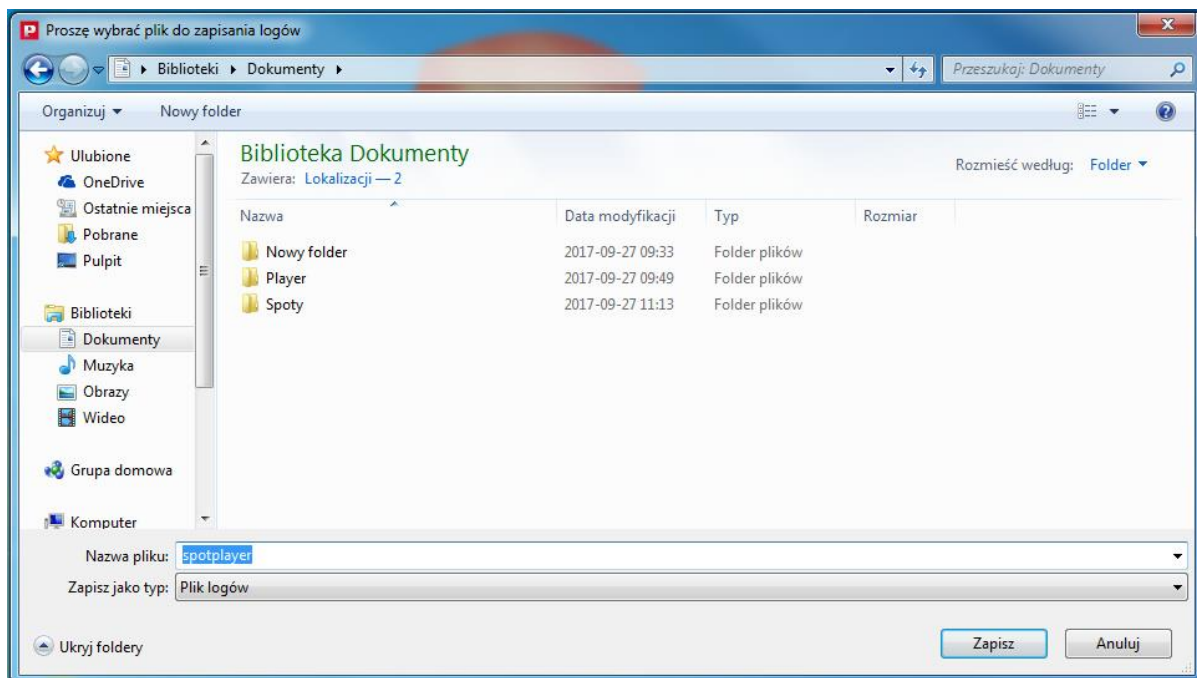
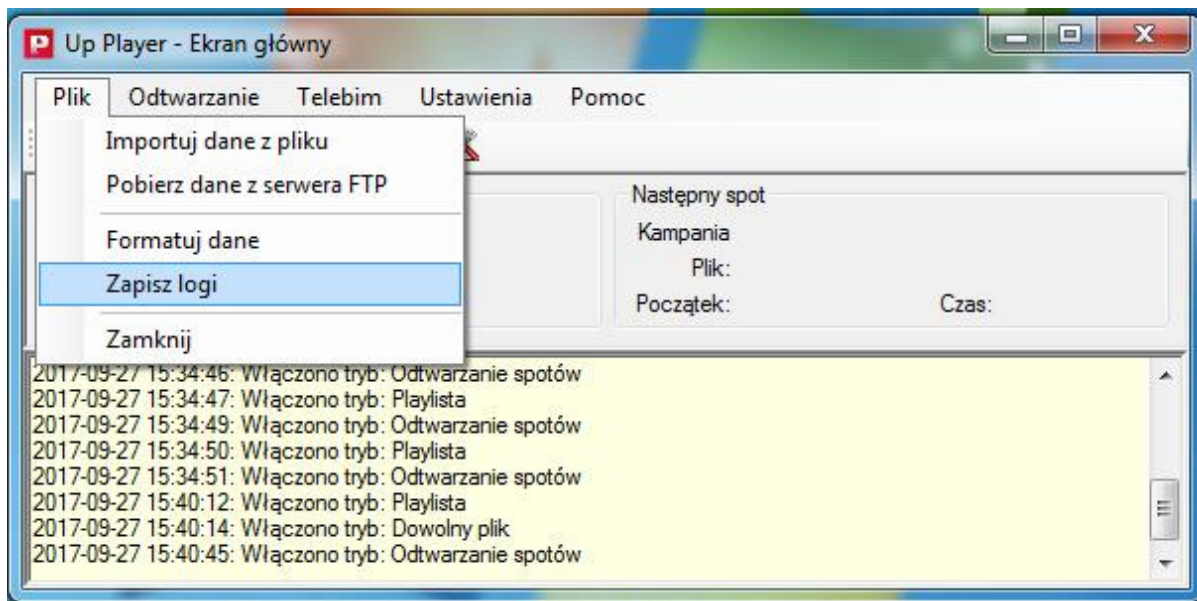
Funkcja ta odpowiada za usuwanie wszystkich danych programu Up Player.





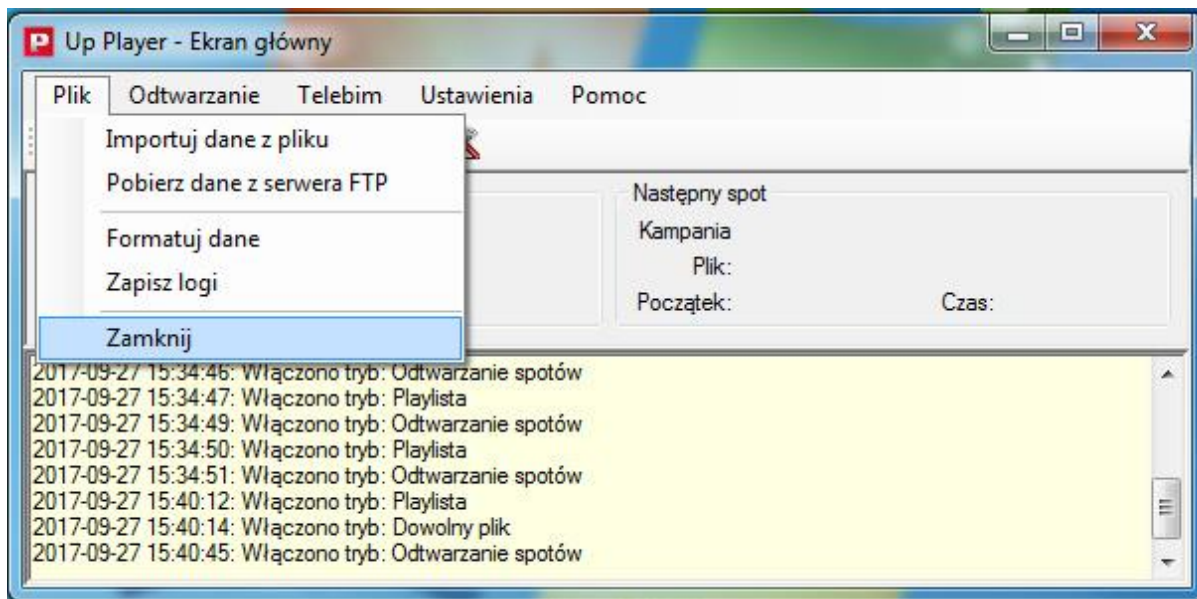
## Zapisz logi

Funkcja **Zapisz logi** służy do zapisu zdarzeń jakie zarejestrował program Up Player.

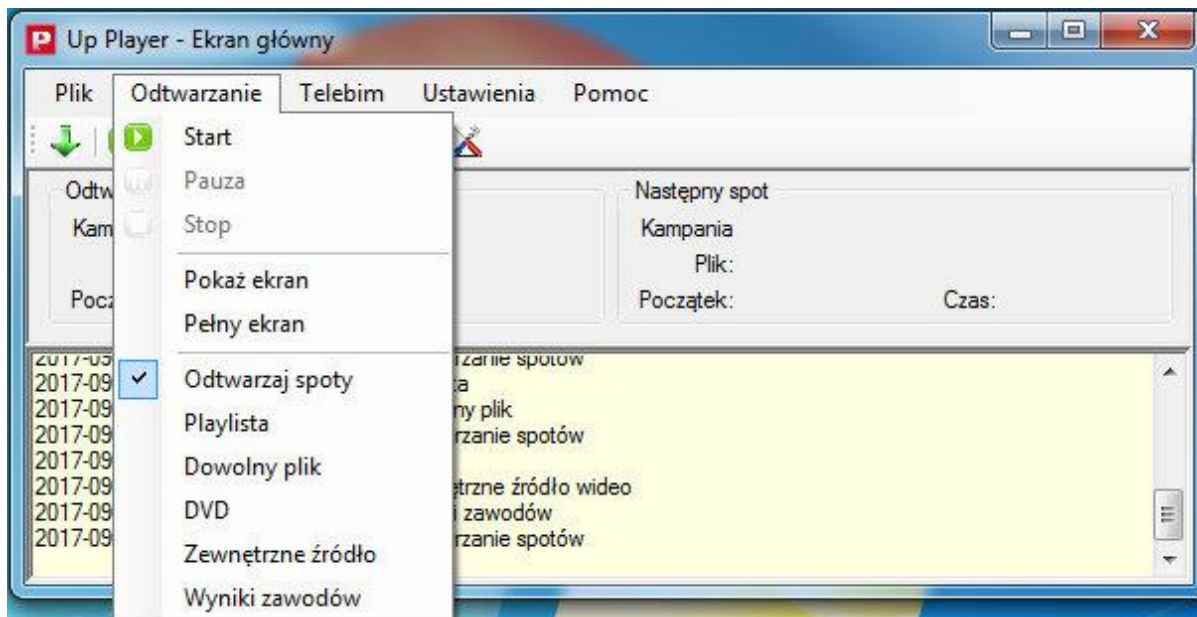


## Zamknij

Funkcja **Zamknij** odpowiada za zamknięcie programu Up Player.



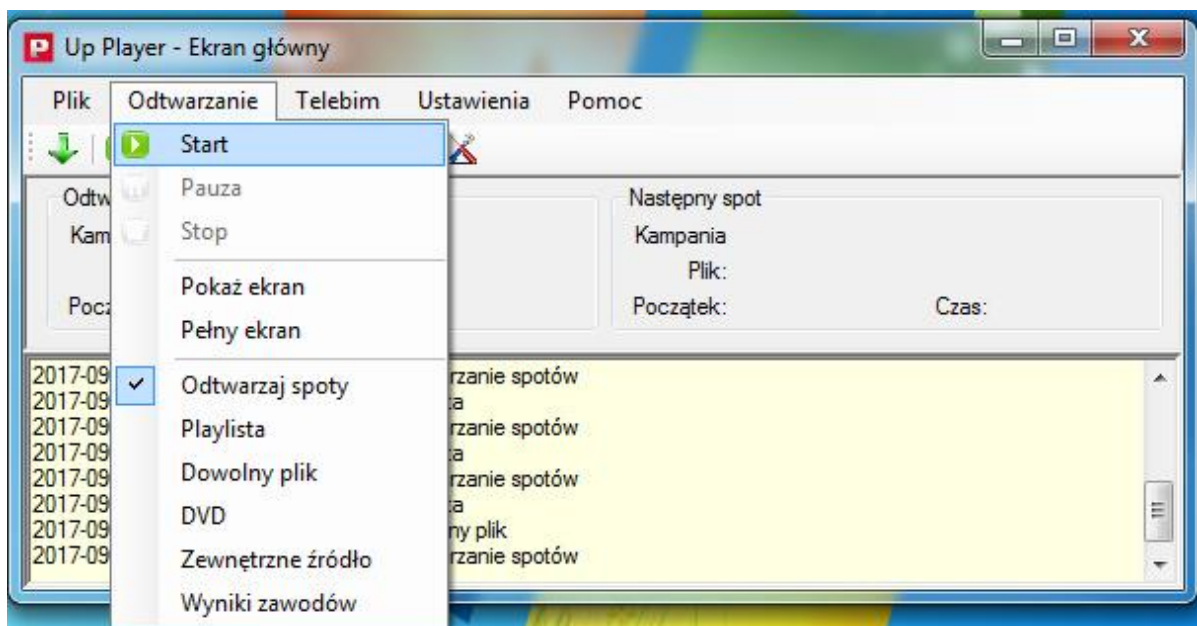
### 3.1.2. Menu Odtwarzanie



W menu **Odtwarzanie** znajdują się opcje takie jak:

#### **Start**

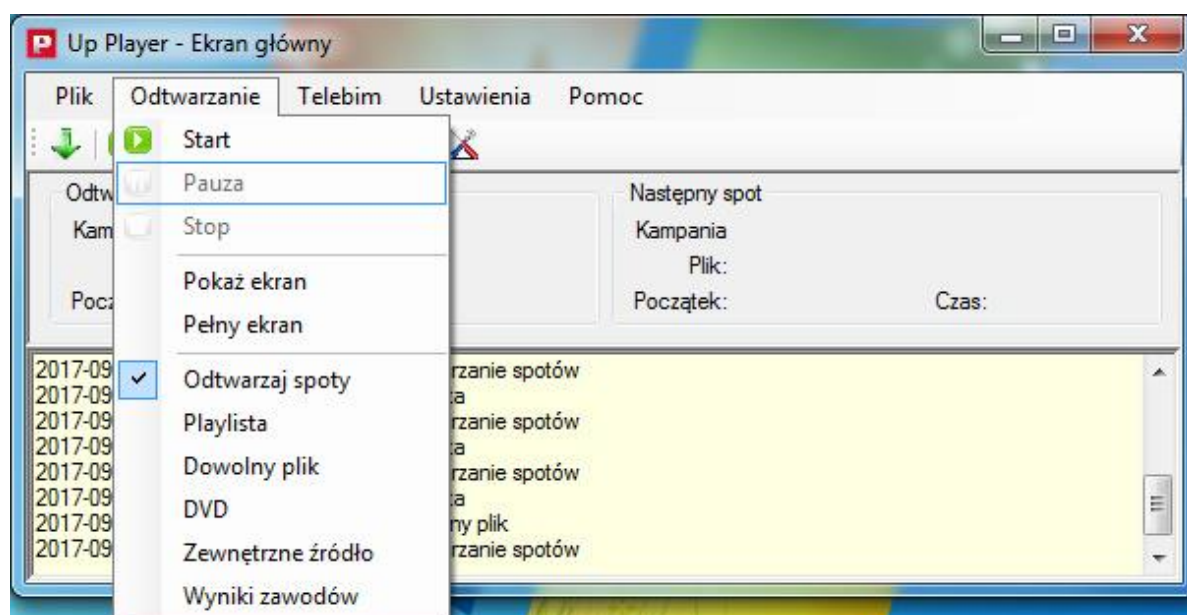
Przycisk ten rozpoczyna odtwarzanie spotu.





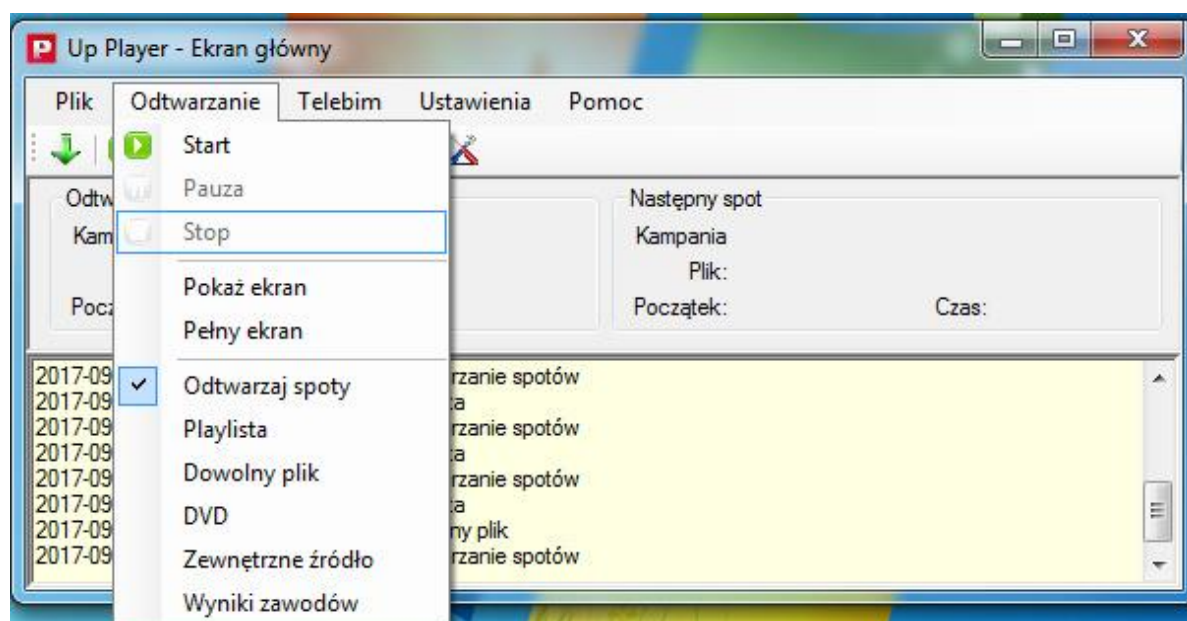
## Pauza

Przycisk ten wstrzymuje odtwarzanie spotu.



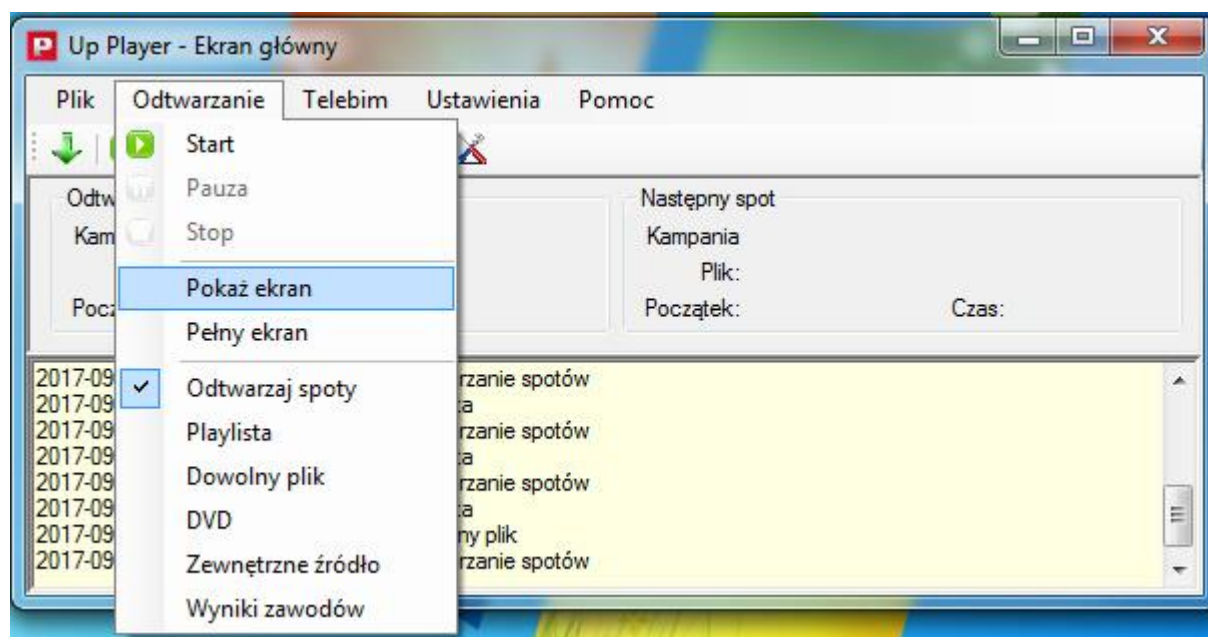
## Stop

Przycisk ten zatrzymuje odtwarzanie spotu.



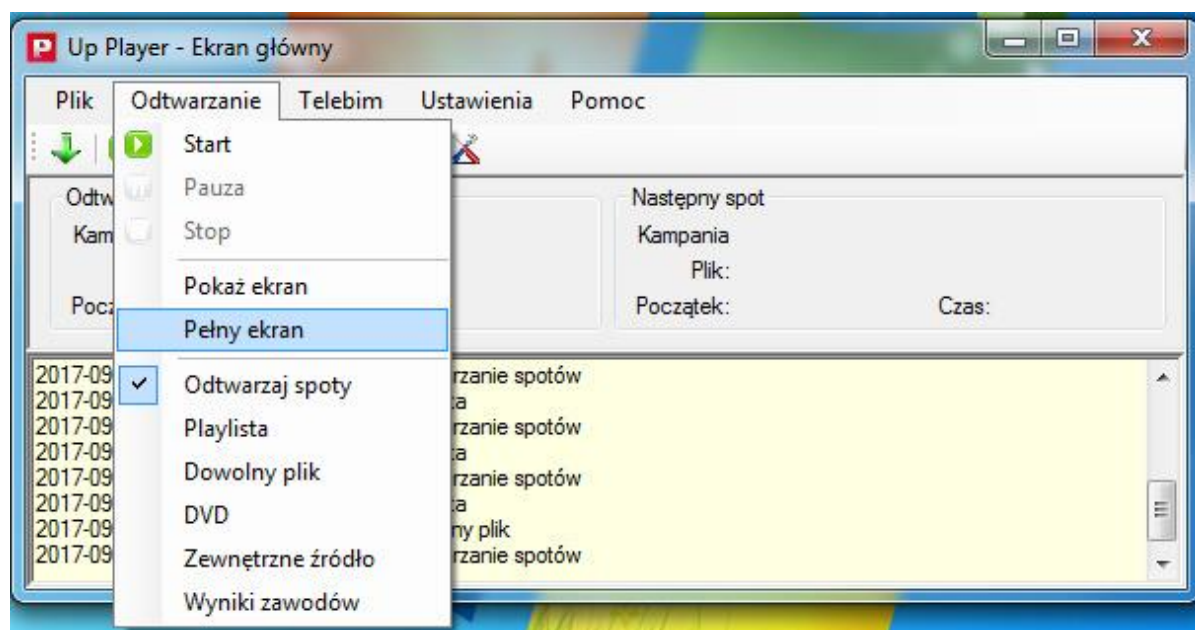
## Pokaż ekran

Opcja **Pokaż ekran/Ukryj ekran** odpowiada za włączanie bądź wyłączenie podglądu ekranu.



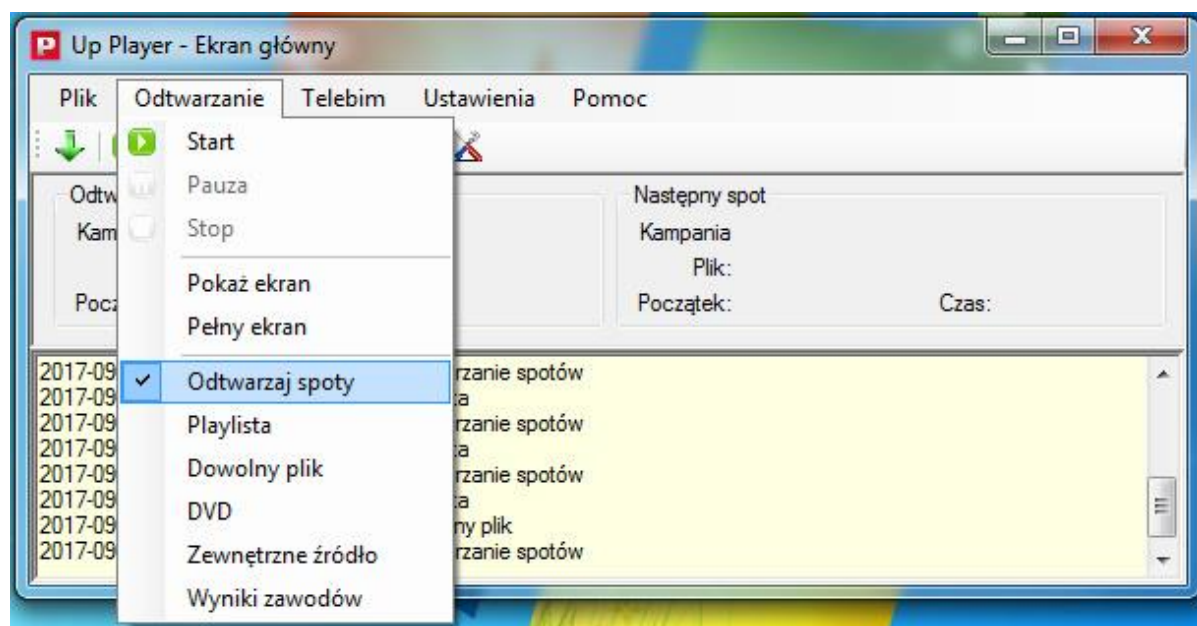
## Pełny ekran

Funkcja **Pełny ekran** włącza podgląd ekranu LED na całym ekranie komputera.



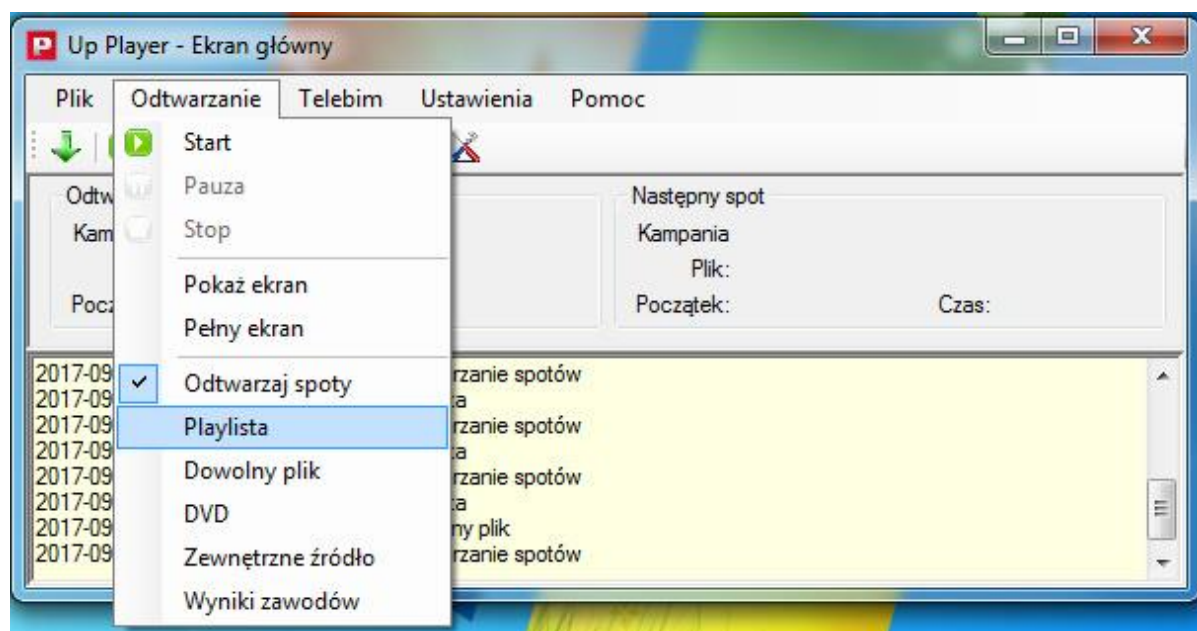
## Odtwarzaj spoty

Funkcja ta opowiada za odtwarzanie spotu.



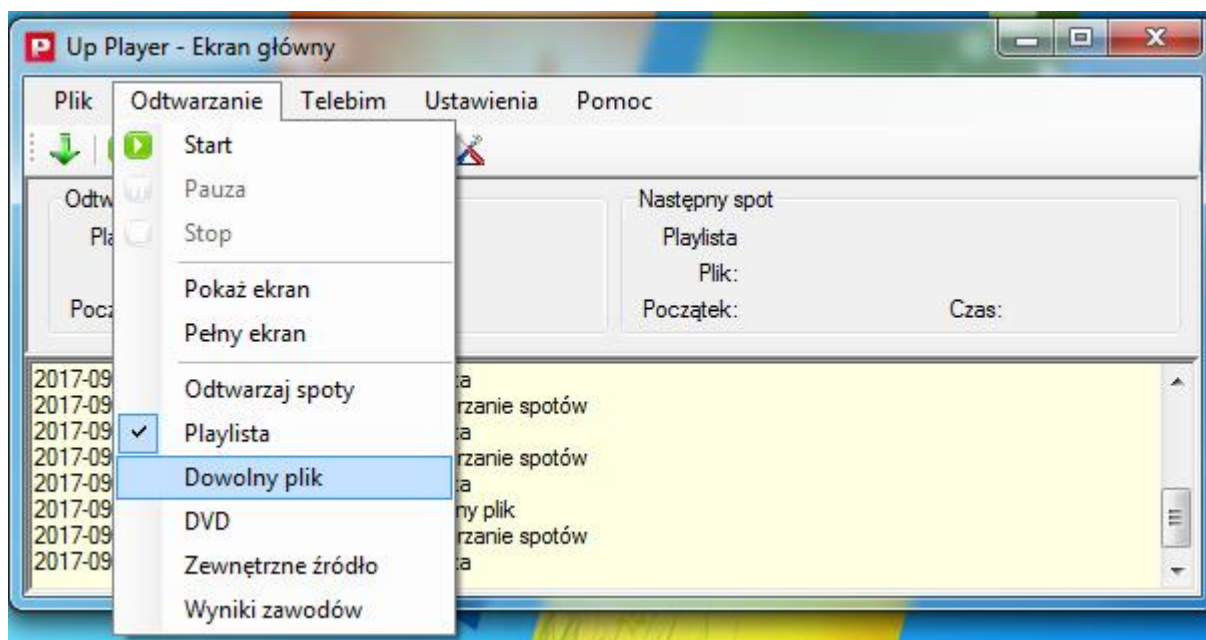
## Playlist

Funkcja **Playlist** rozpoczyna odtwarzanie materiałów z przygotowanej playlisty.

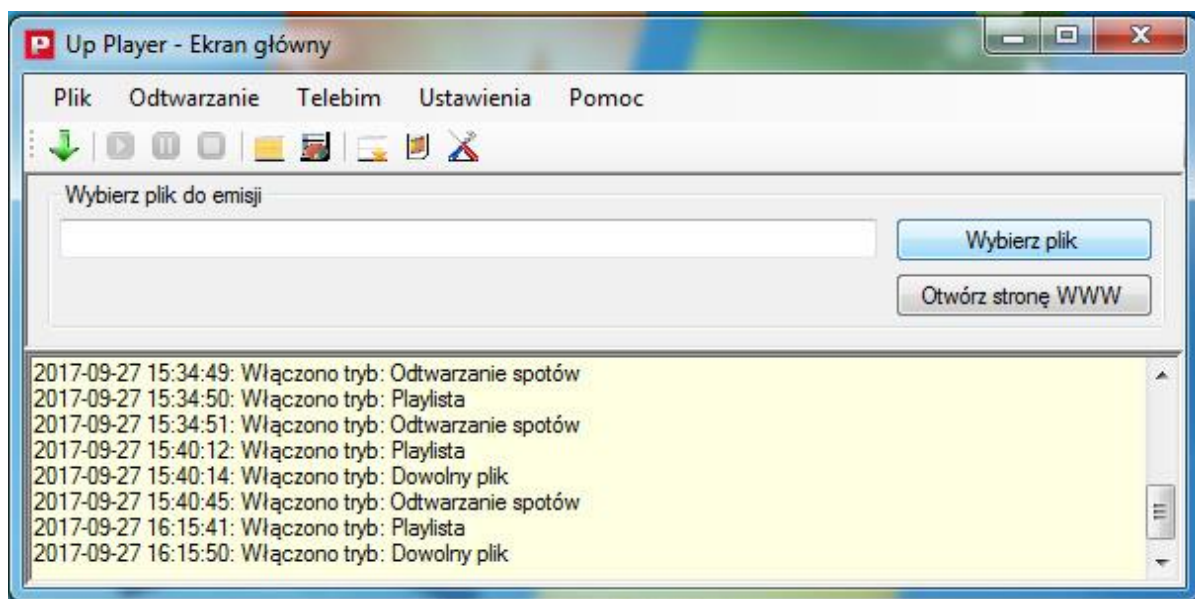


## Dowolny plik

Opcja **Dowolny plik** pozwala na odtworzenie dowolnego pliku obrazu, wideo lub flash na ekranie LED lub też pozwala na wyświetlenie strony WWW.

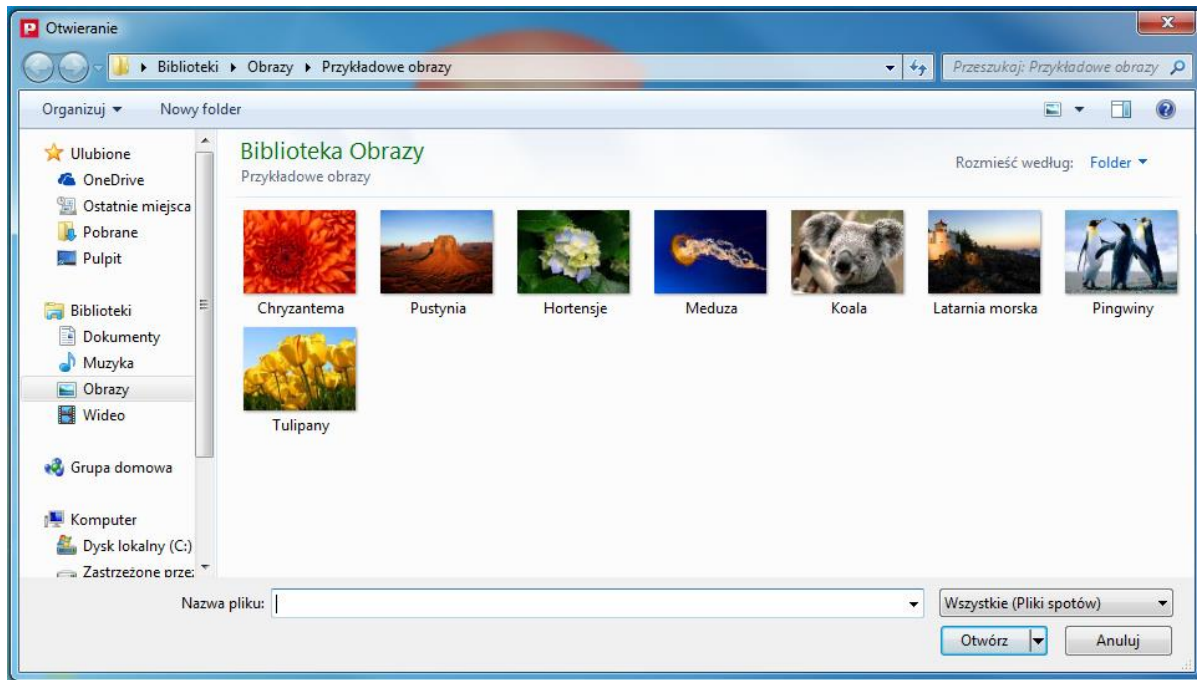


## Wybierz plik

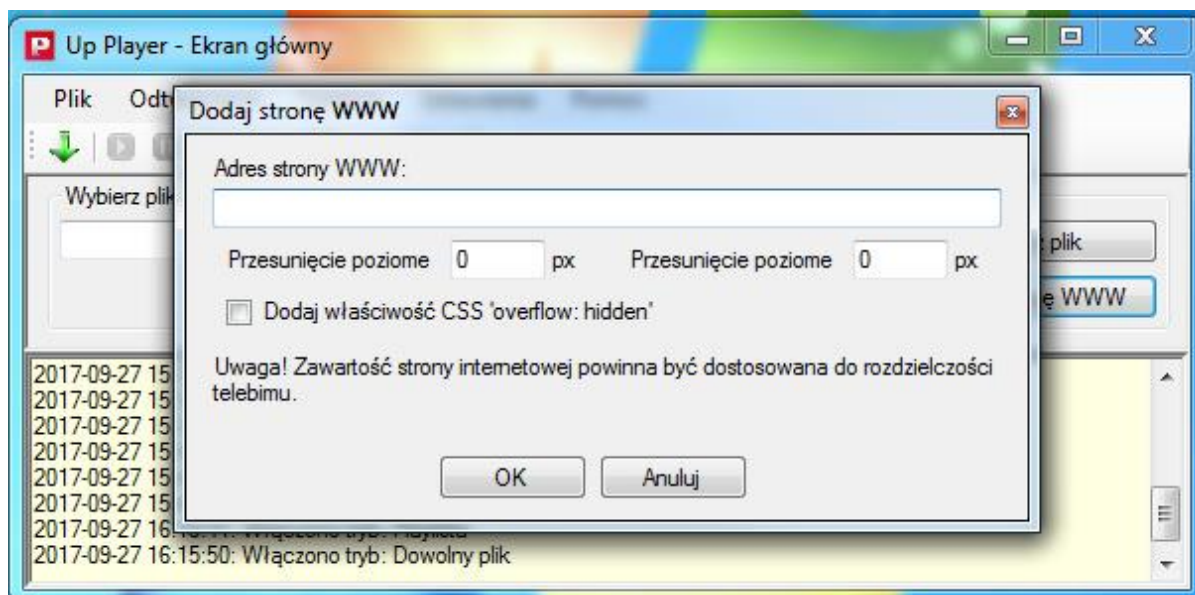
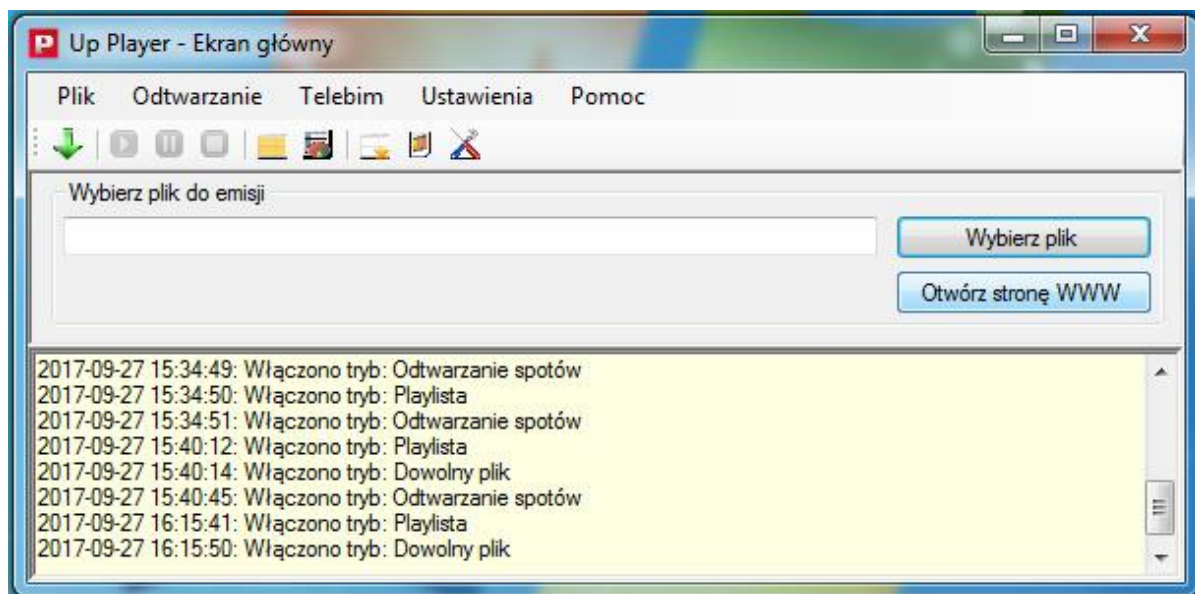




## Wybierz plik

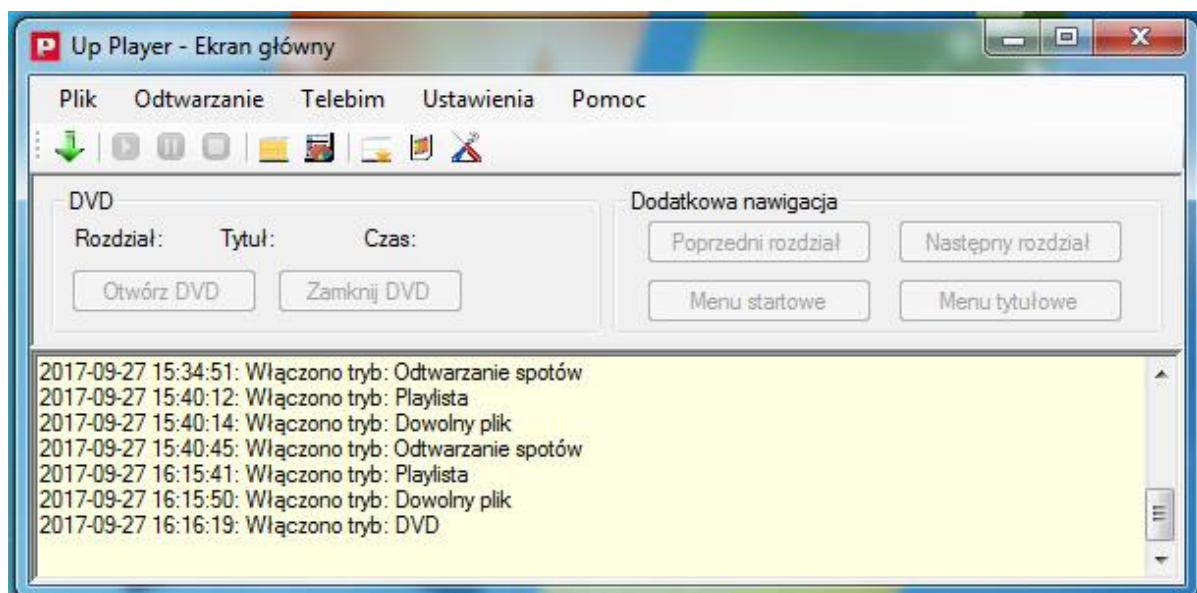
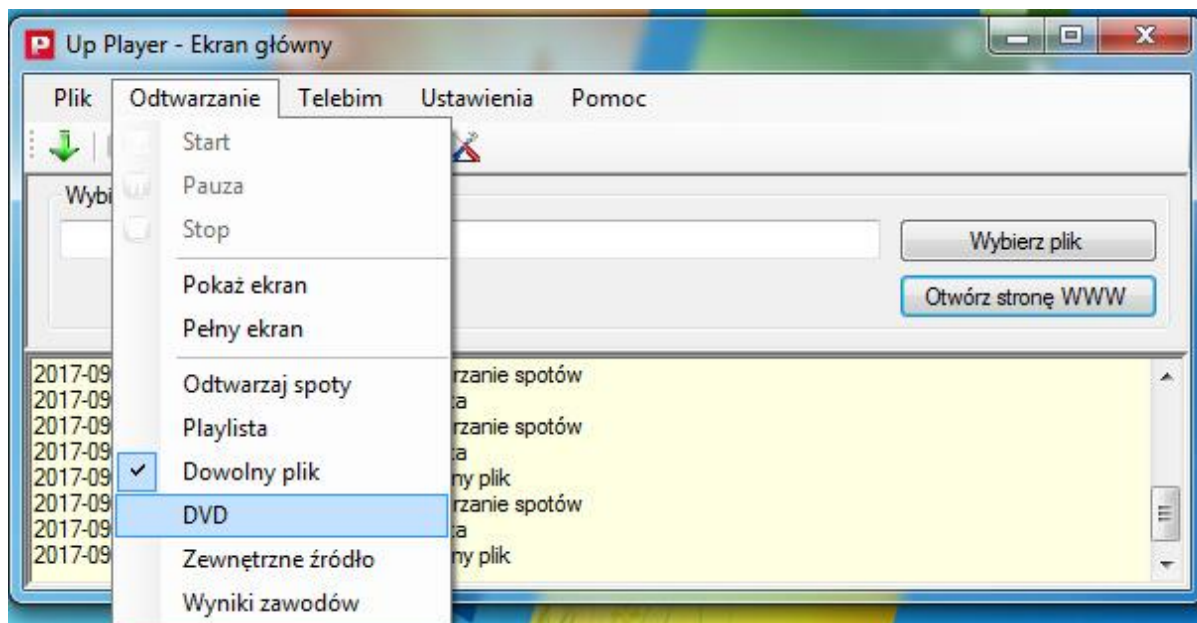


## Otwórz stronę WWW



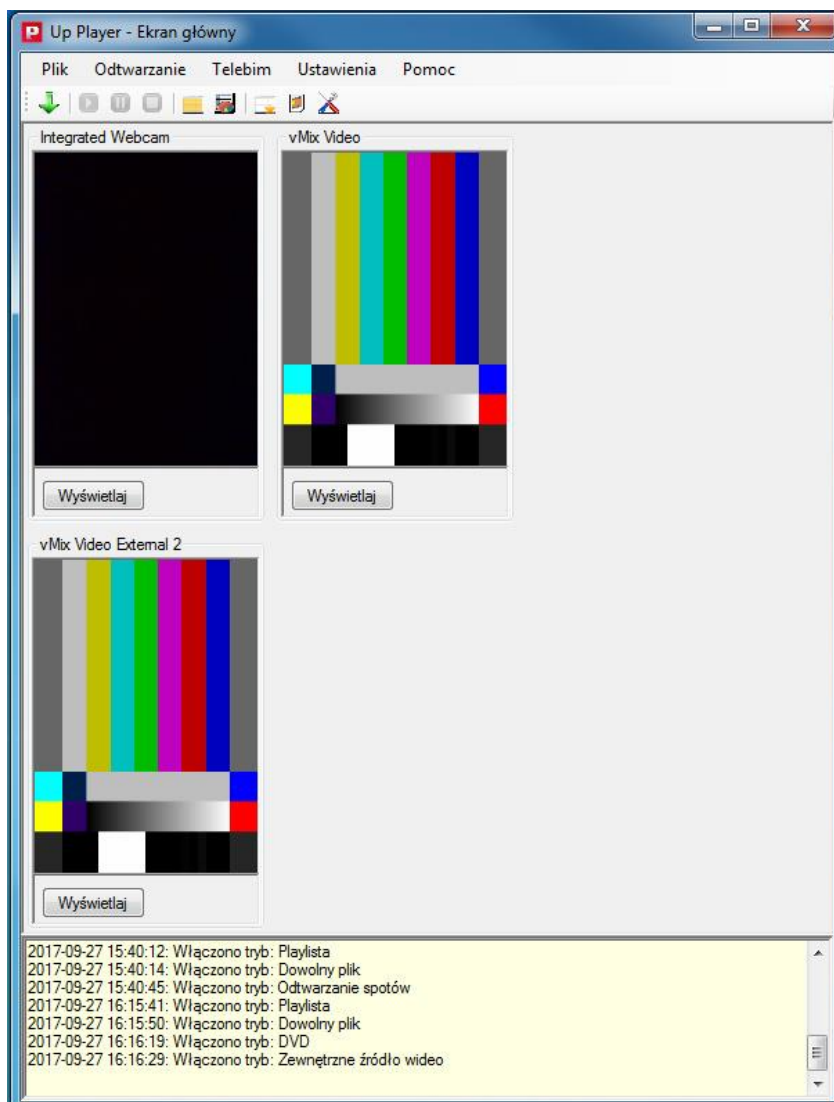
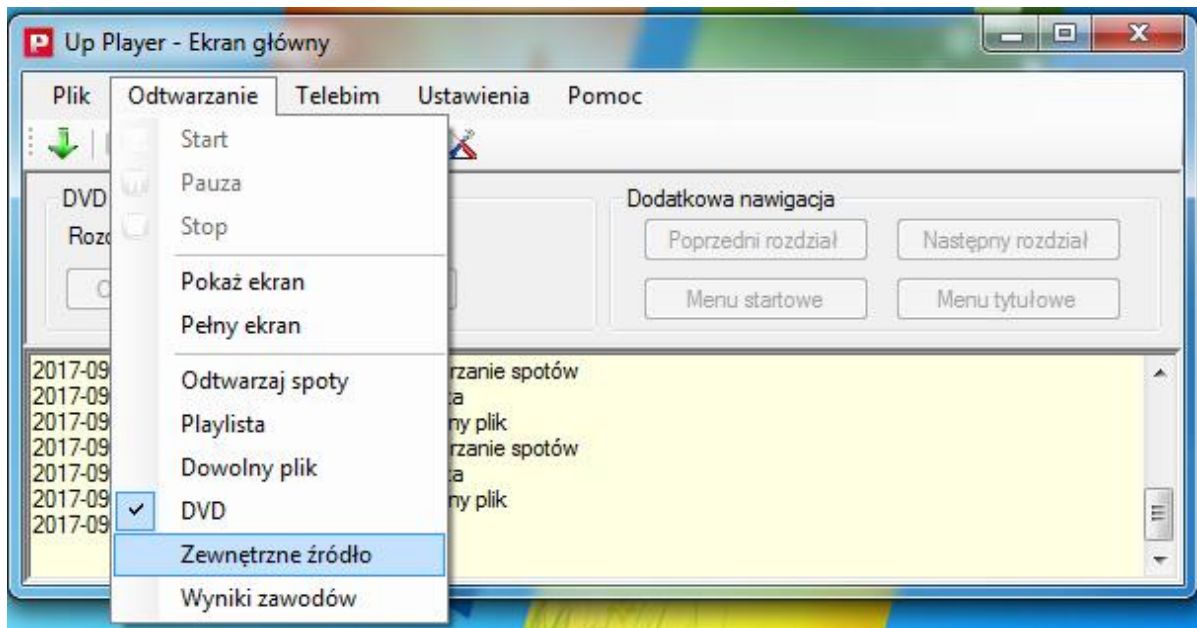
## DVD

Opcja **DVD** pozwala na odtworzenie materiału na ekranie LED z płyty DVD.



## Zewnętrzne źródło

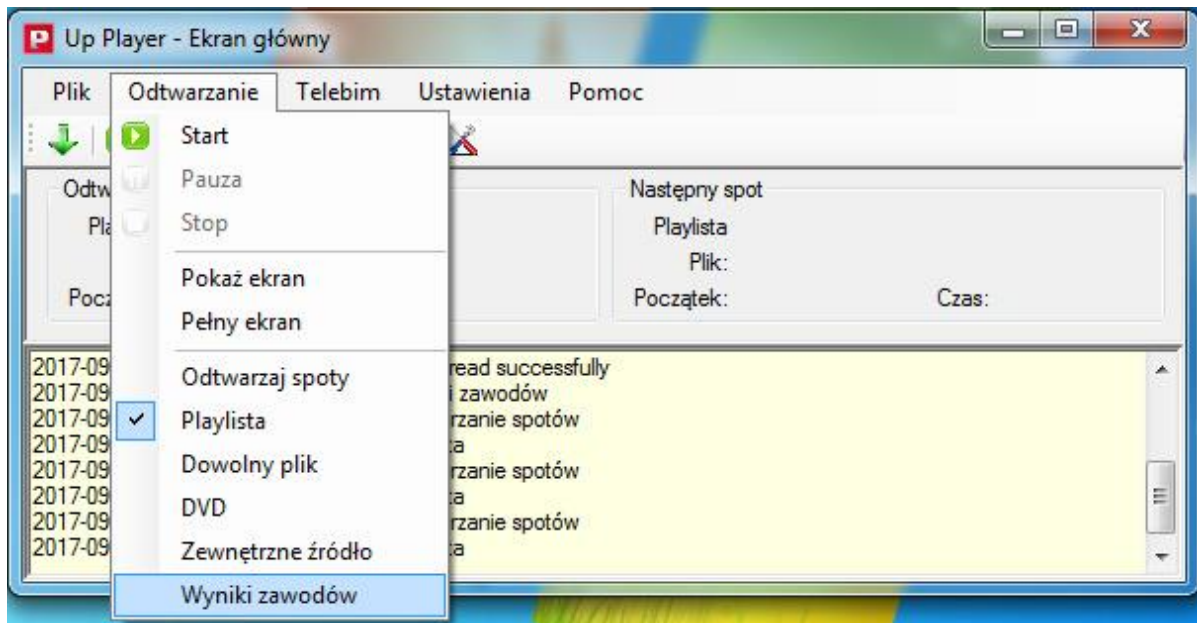
Funkcja Zewnętrzne źródło pozwala na wybranie innego źródła obrazu dla ekranu LED.



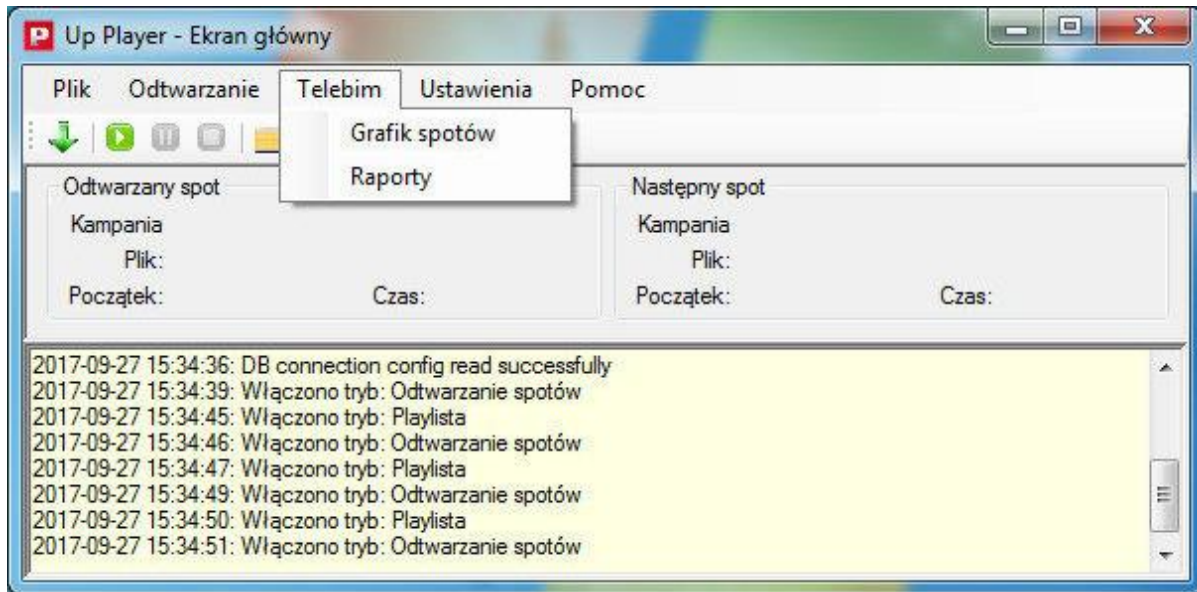


## Wyniki zawodów

Funkcja **Wyniki zawodów** odpowiada za wyświetlanie plansz z wynikami zawodów.



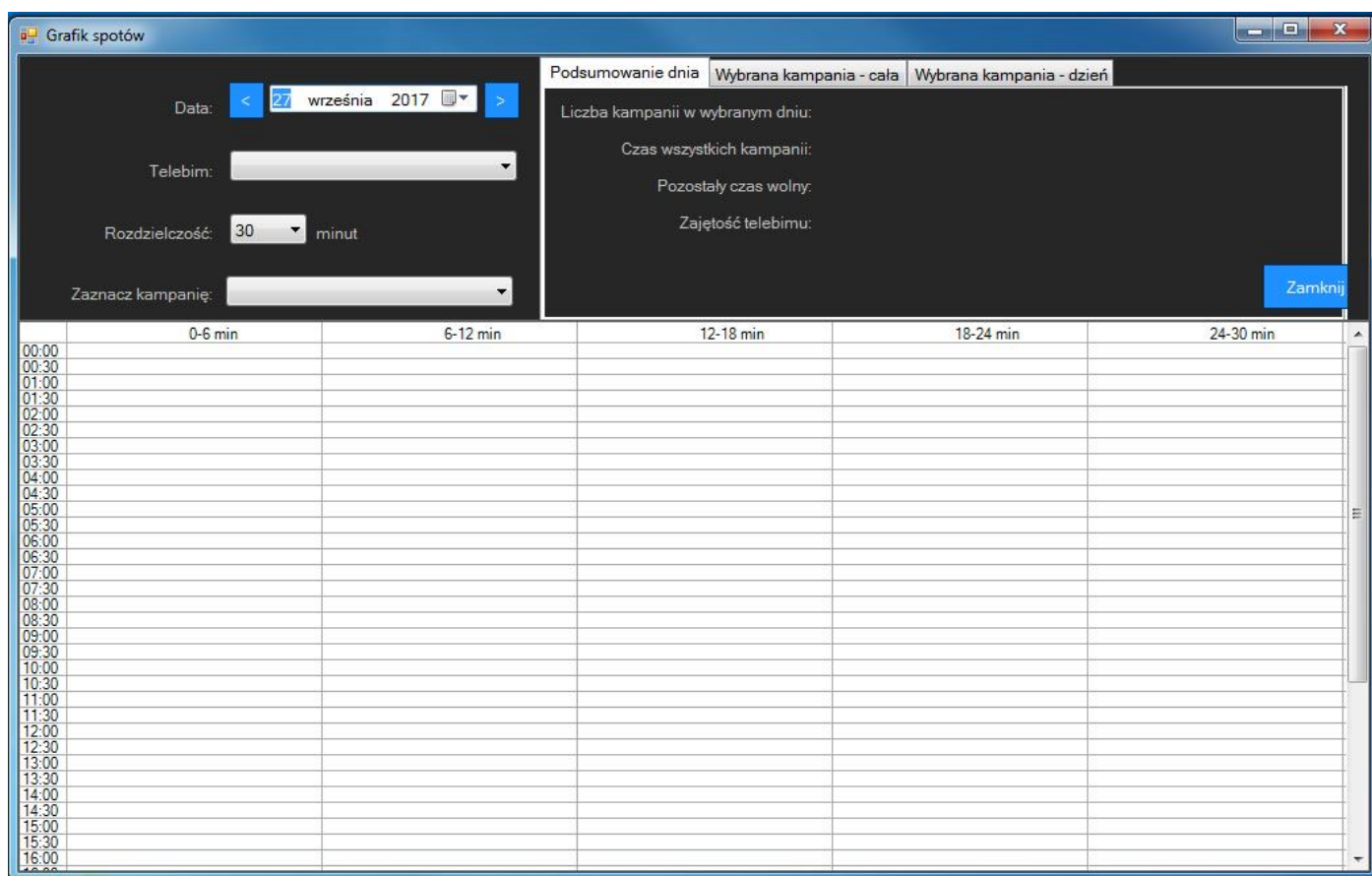
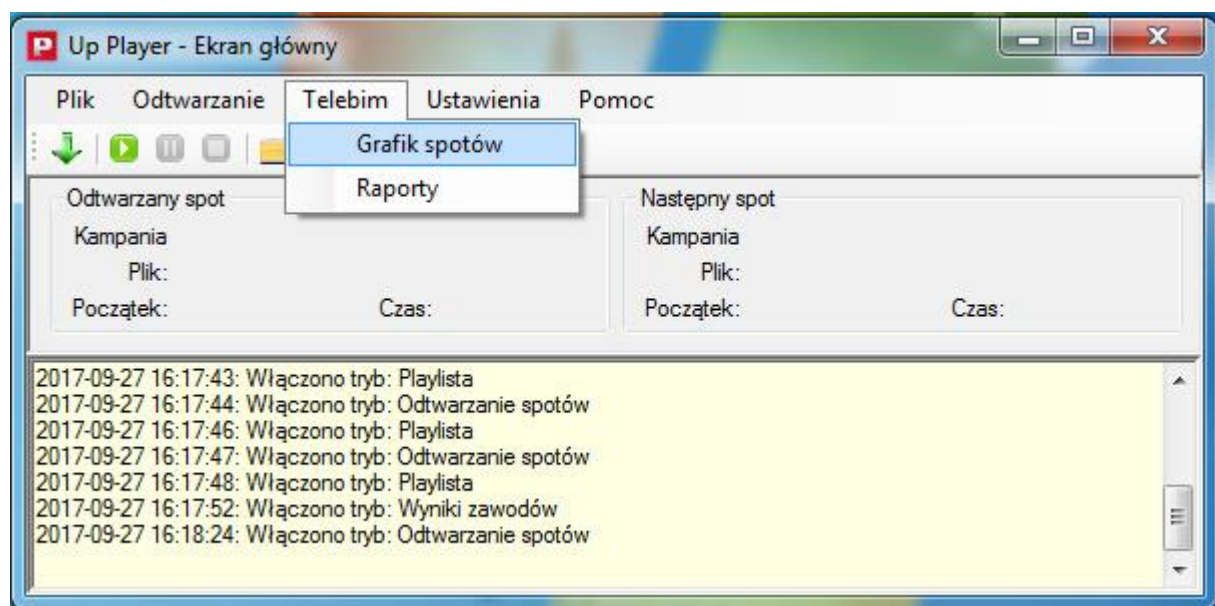
### 3.1.3. Menu Telebim



W menu **Telebim** znajdują się opcje takie jak:

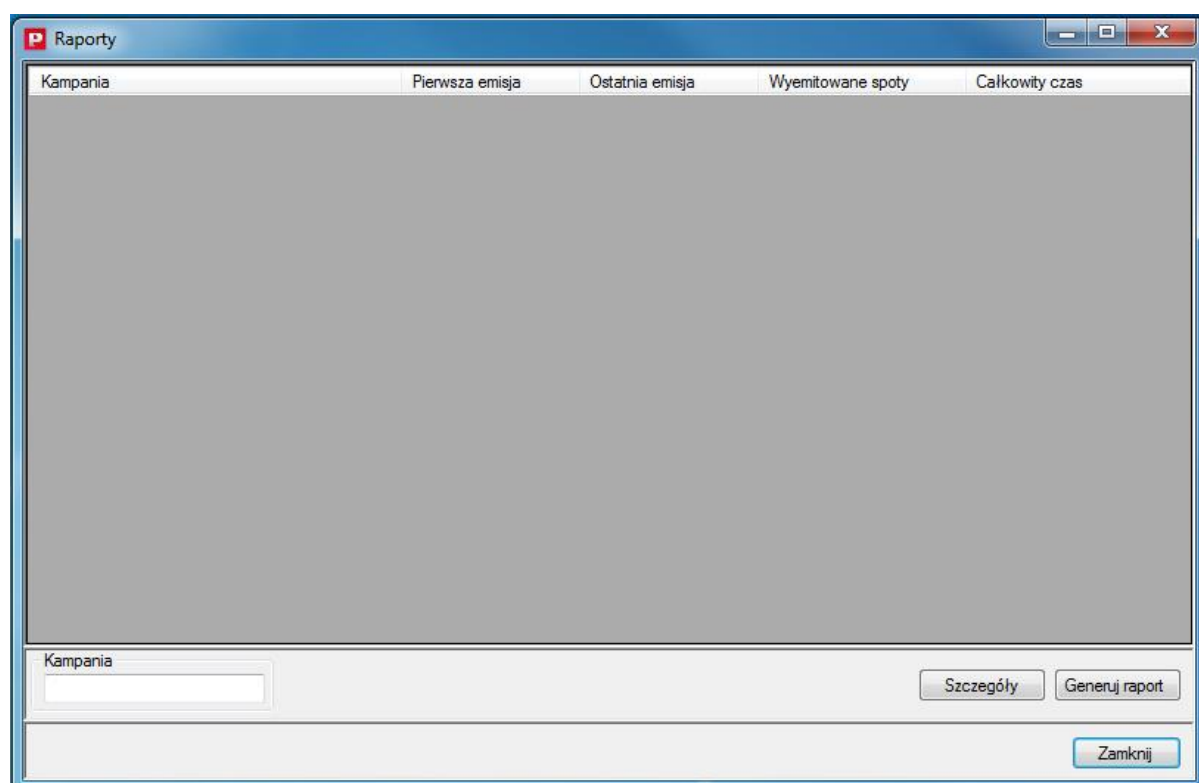
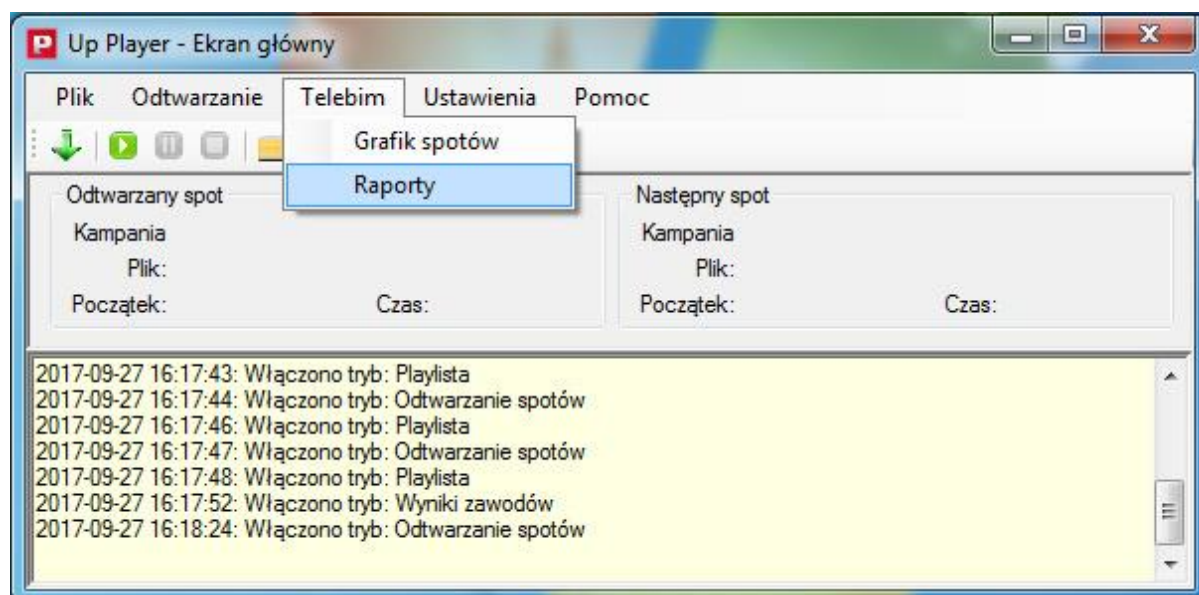
## Grafiki spotów

Funkcja ta wywołuje okno z harmonogramem spotów danej kampanii.

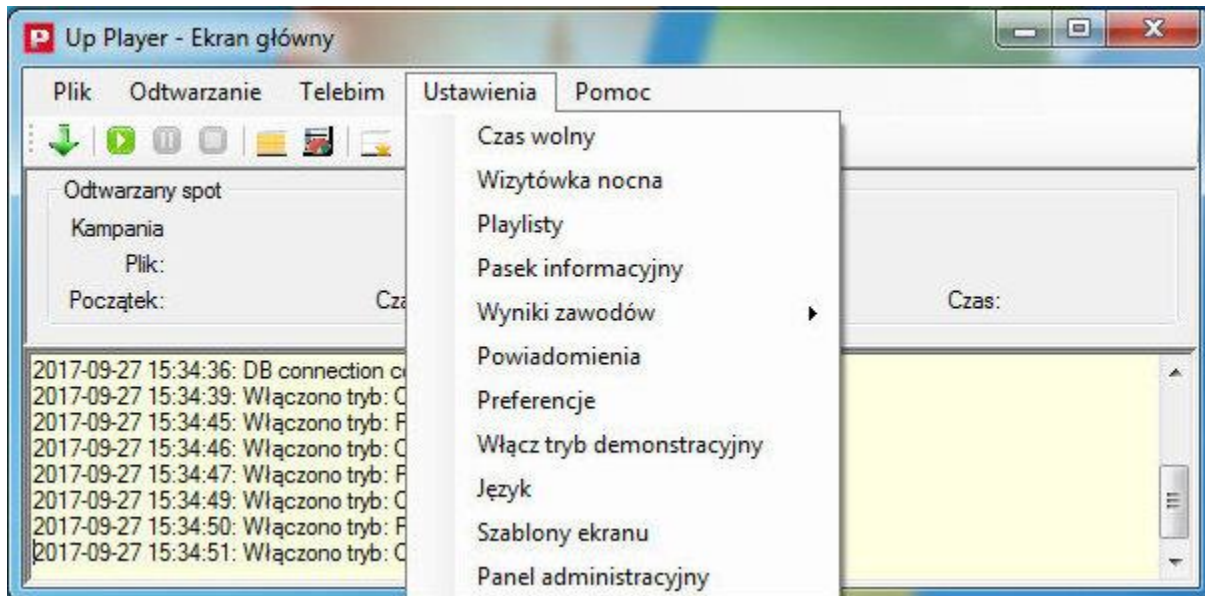


## Raporty

Funkcja Raporty pozwala na sporządzenie raportu kampanii.



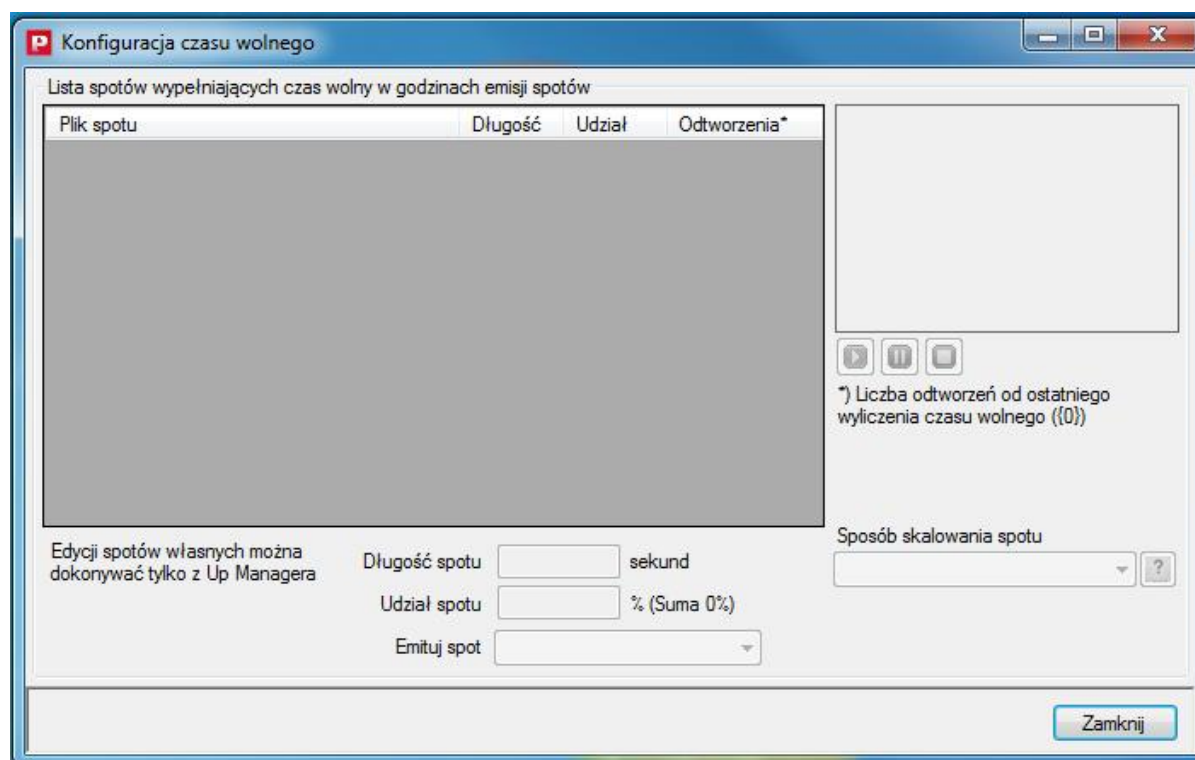
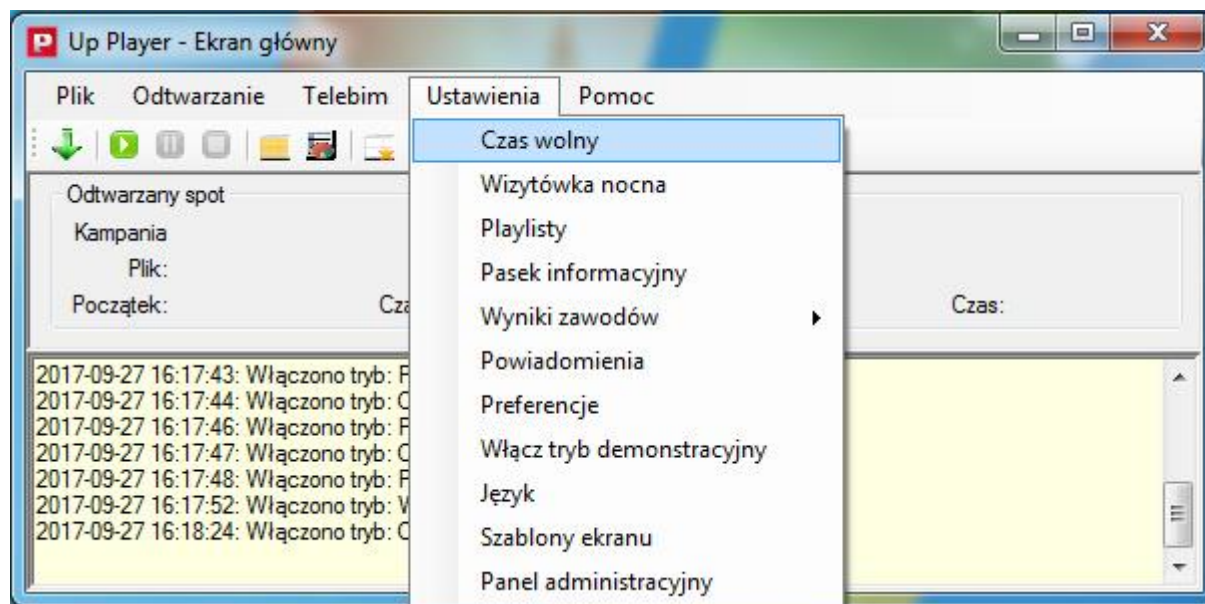
### 3.1.4. Menu Ustawienia



W menu **Ustawienia** znajdują się opcje takie jak:

### Czas wolny

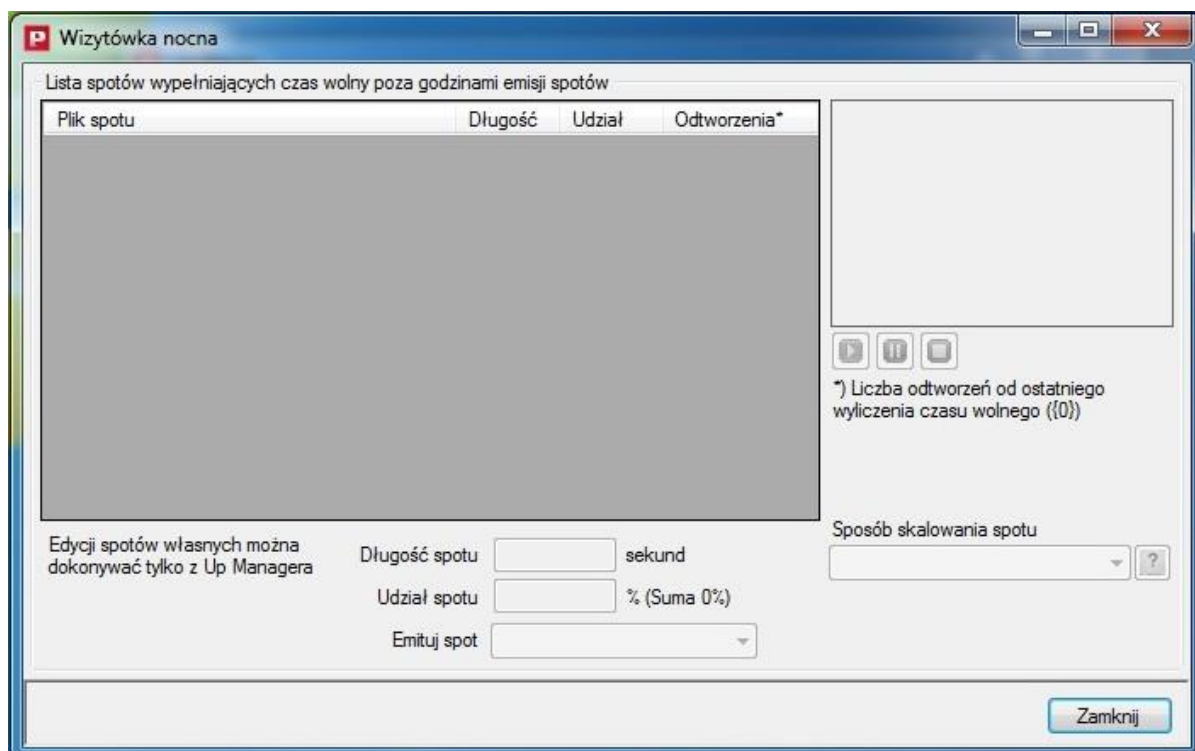
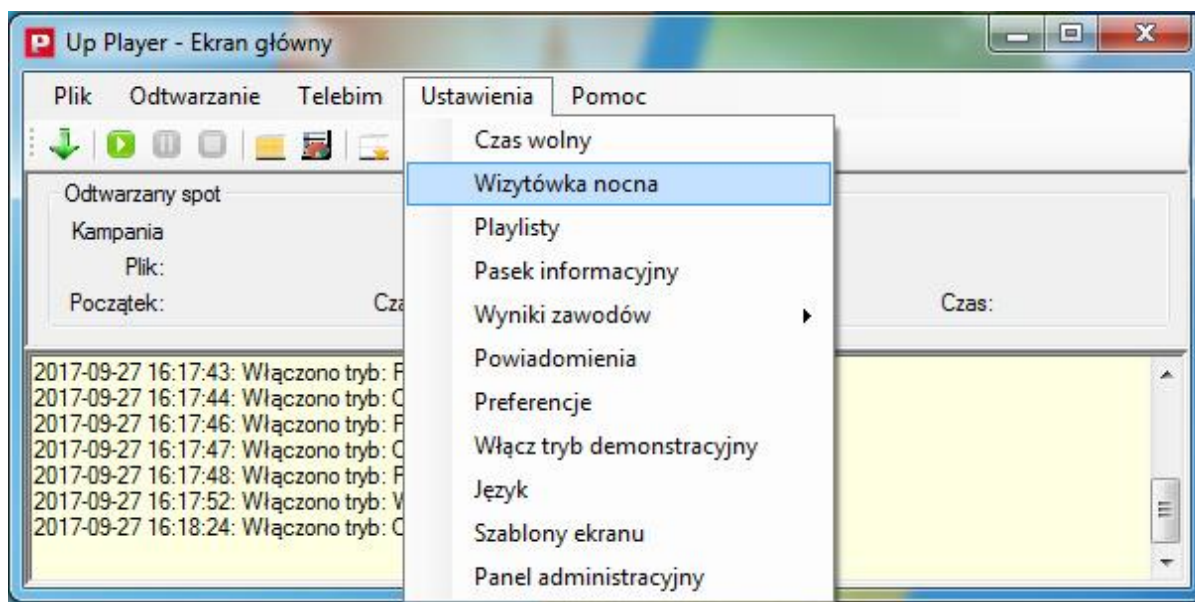
Funkcja **Czas wolny** pozwala na dodanie spotów, które będą wypełniać czas wolny w godzinach emisji spotów.





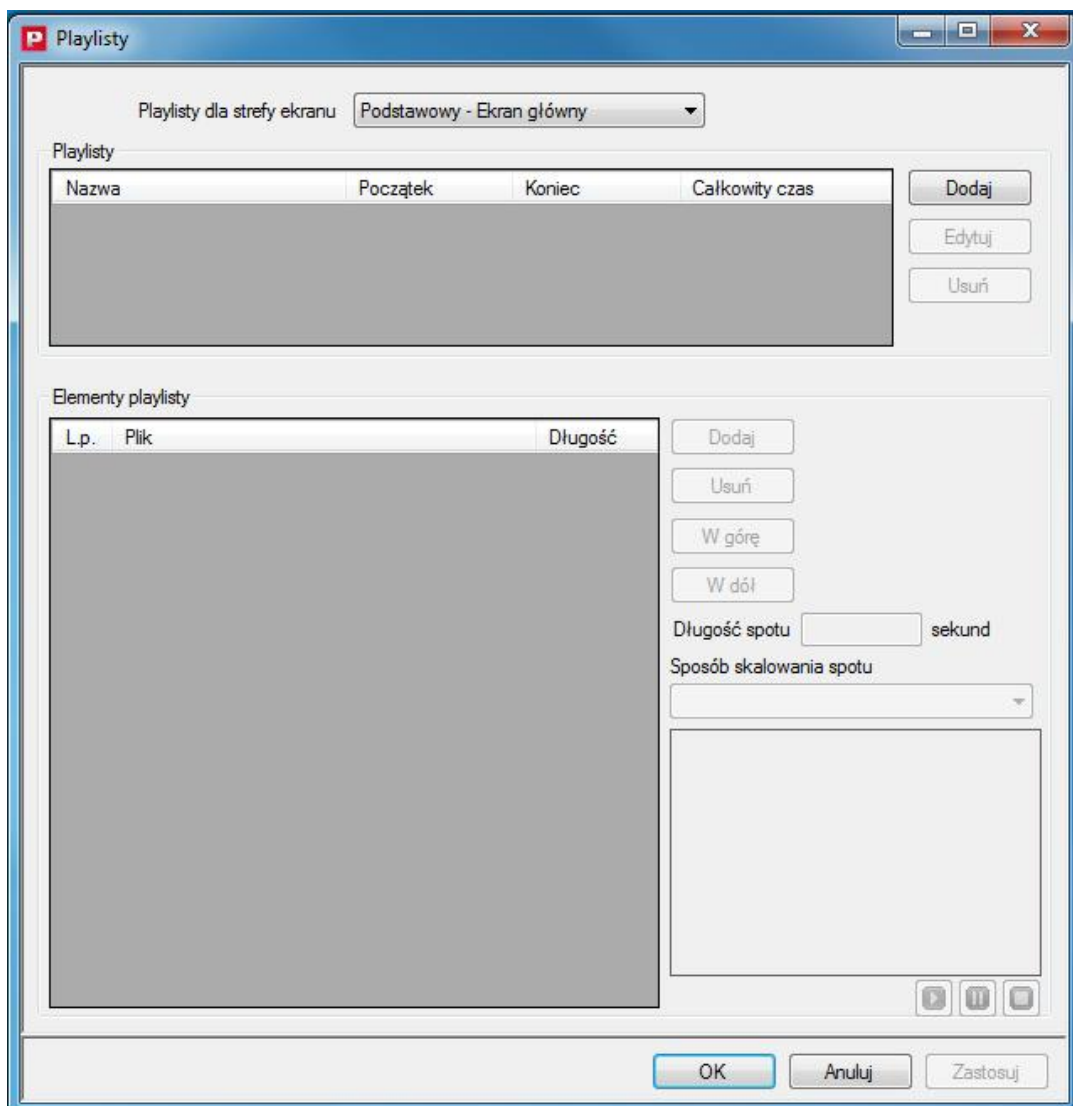
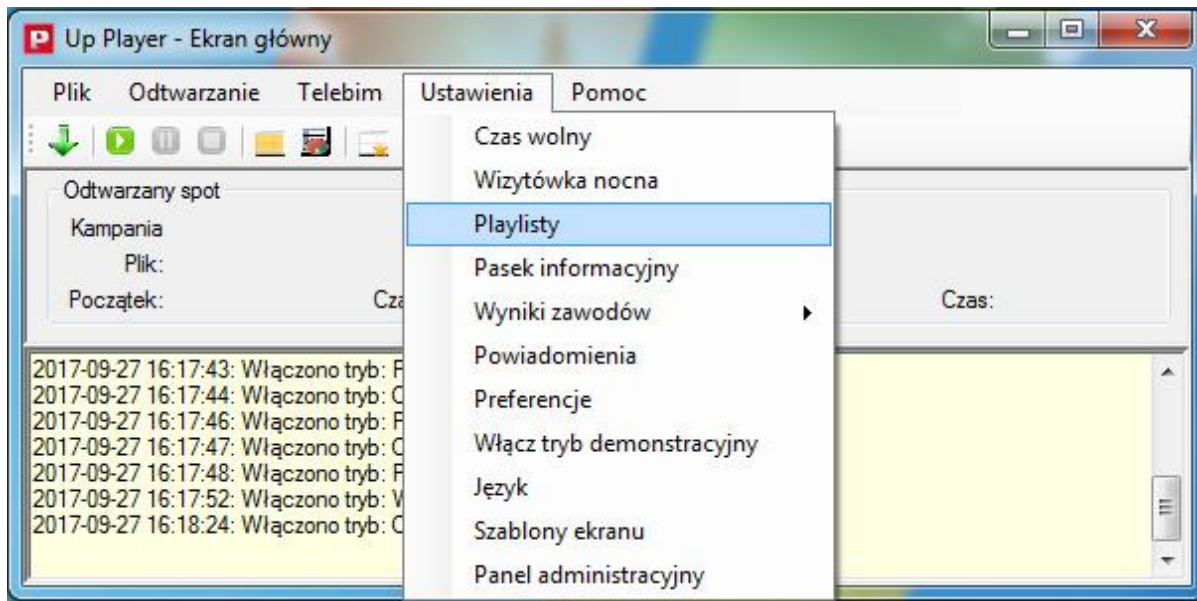
## Wizytówka nocna

Opcja **Wizytówka nocna** pozwala na dodanie spotów wypełniających czas wolny poza godzinami emisji.



## Playlisty

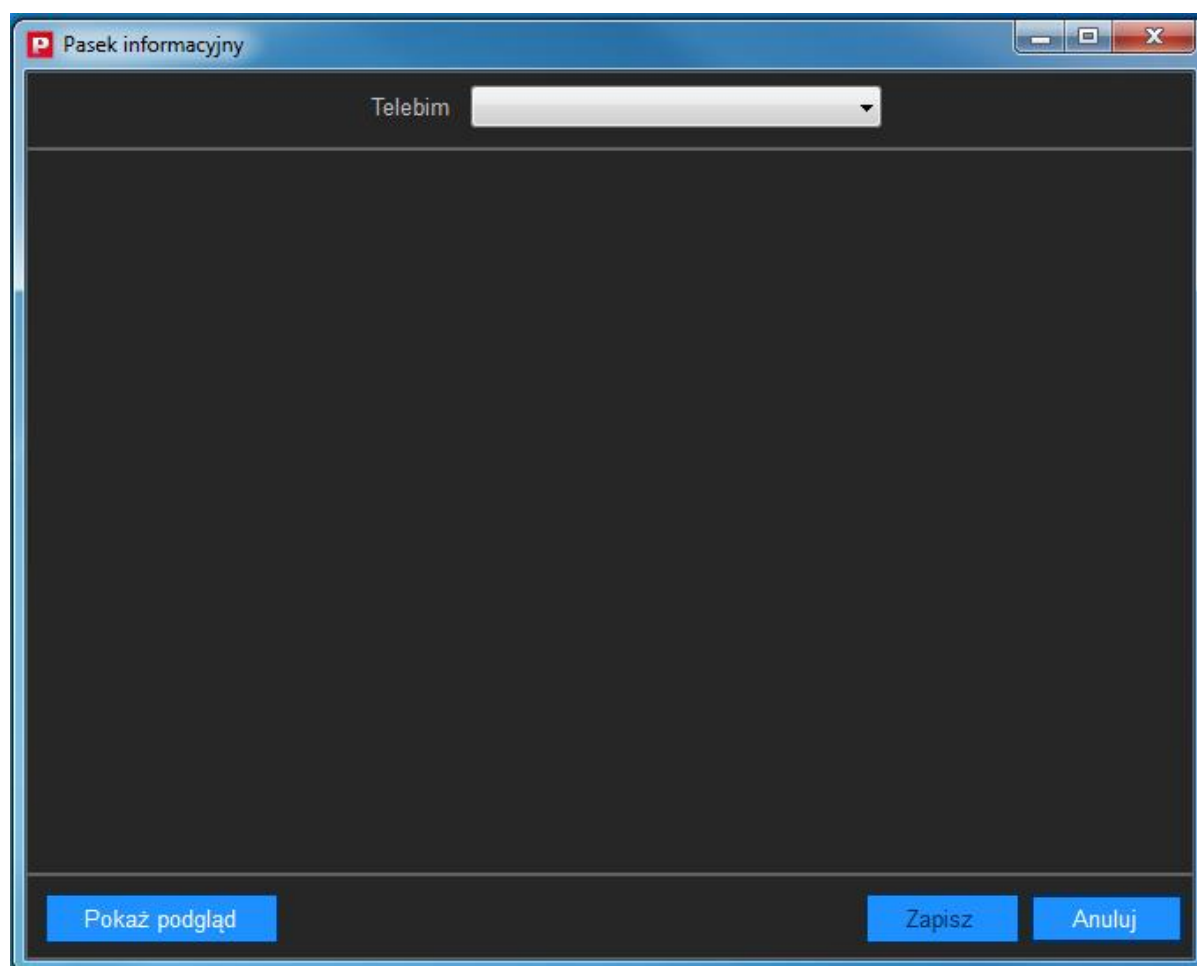
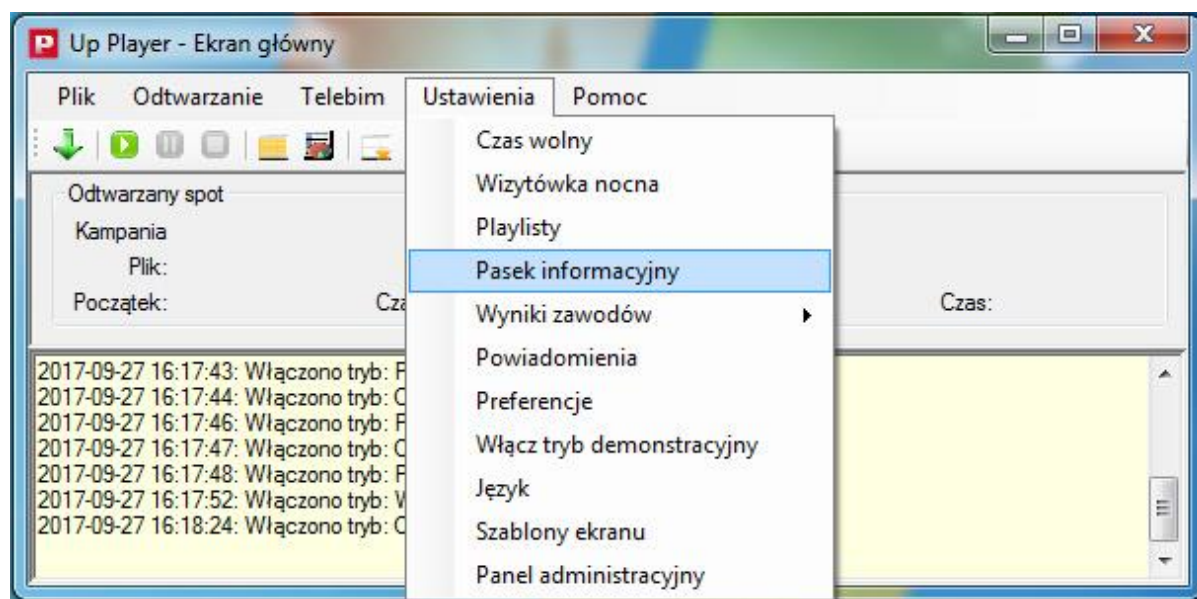
Funkcja **Playlisty** umożliwia tworzenie playlist do wyświetlania spotów.





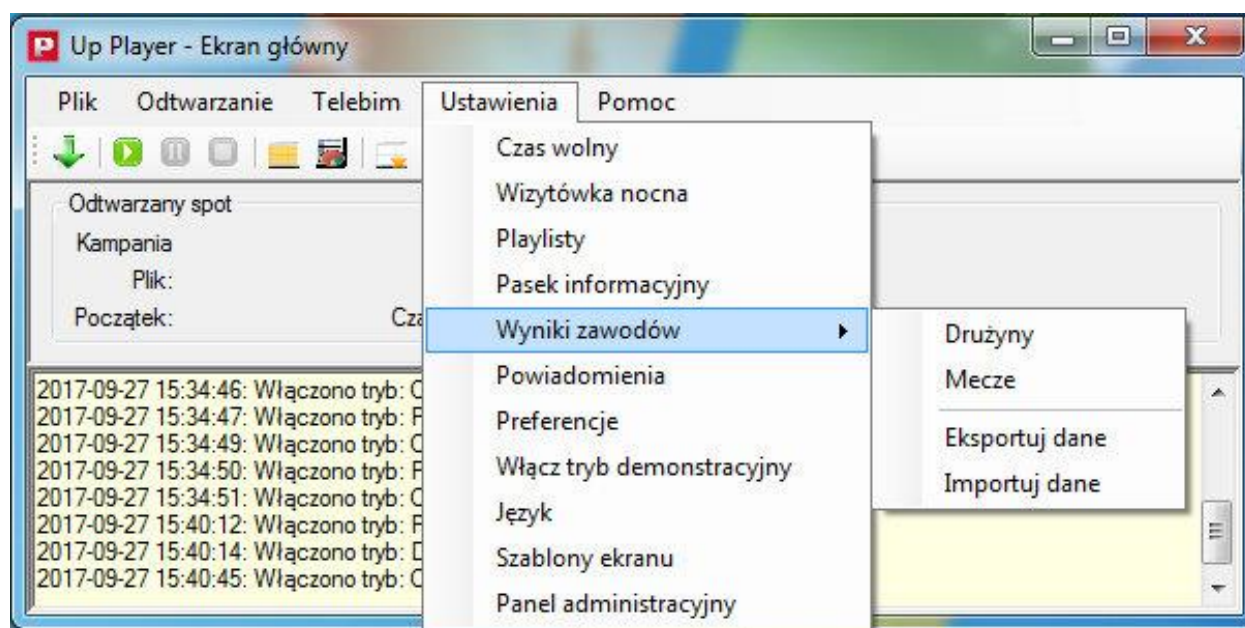
## Pasek informacyjny

Opcja **Pasek informacyjny** umożliwia dodanie paska z informacjami na dole ekranu LED.



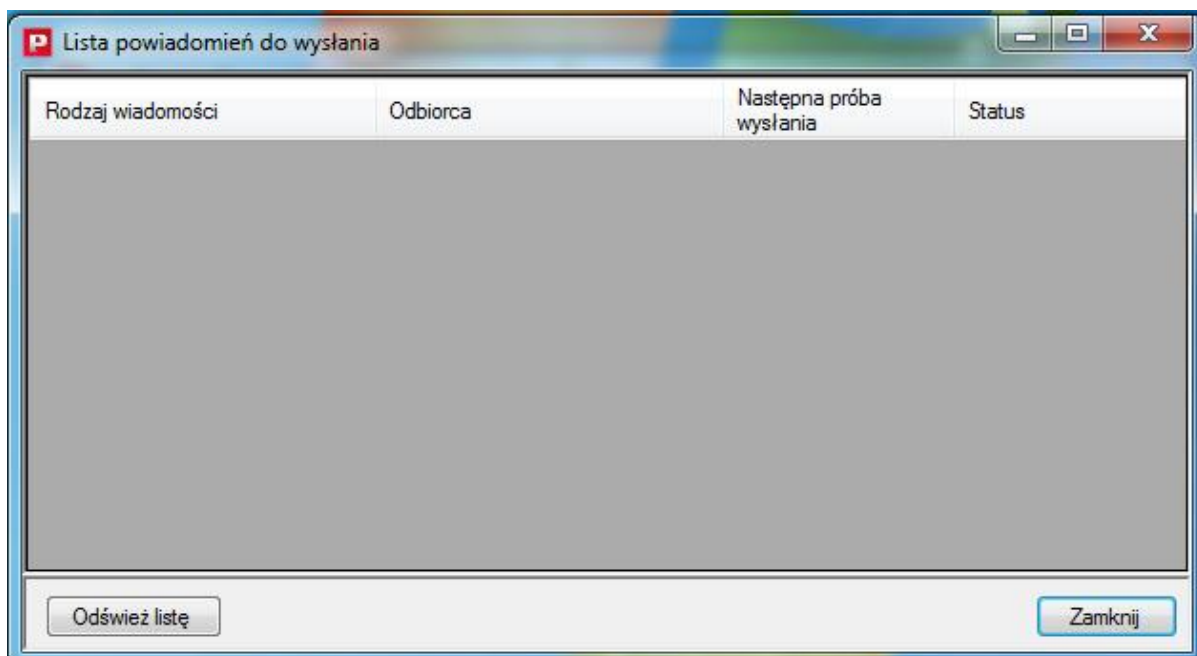
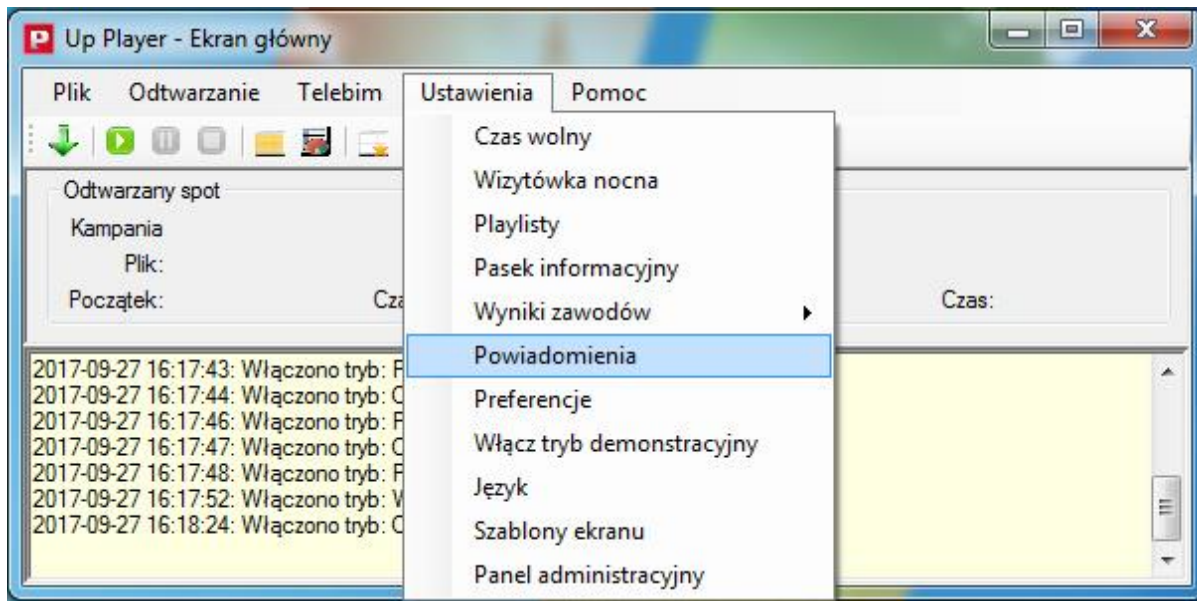
## Wyniki zawodów

Funkcja **Wyniki zawodów** odpowiada za konfiguracja drużyn, zawodników oraz meczy które będą wyświetlane na planszach z wynikami na ekranie LED.



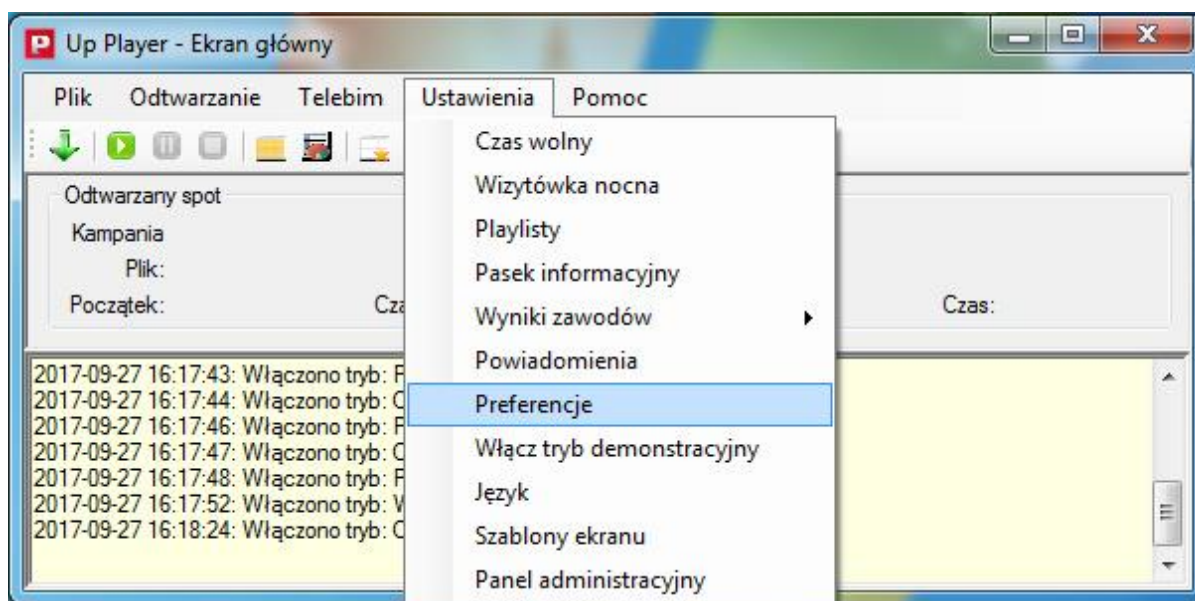
## Powiadomienia

Opcja **Powiadomienia** wyświetla listę powiadomień do wysłania.



## Preferencje

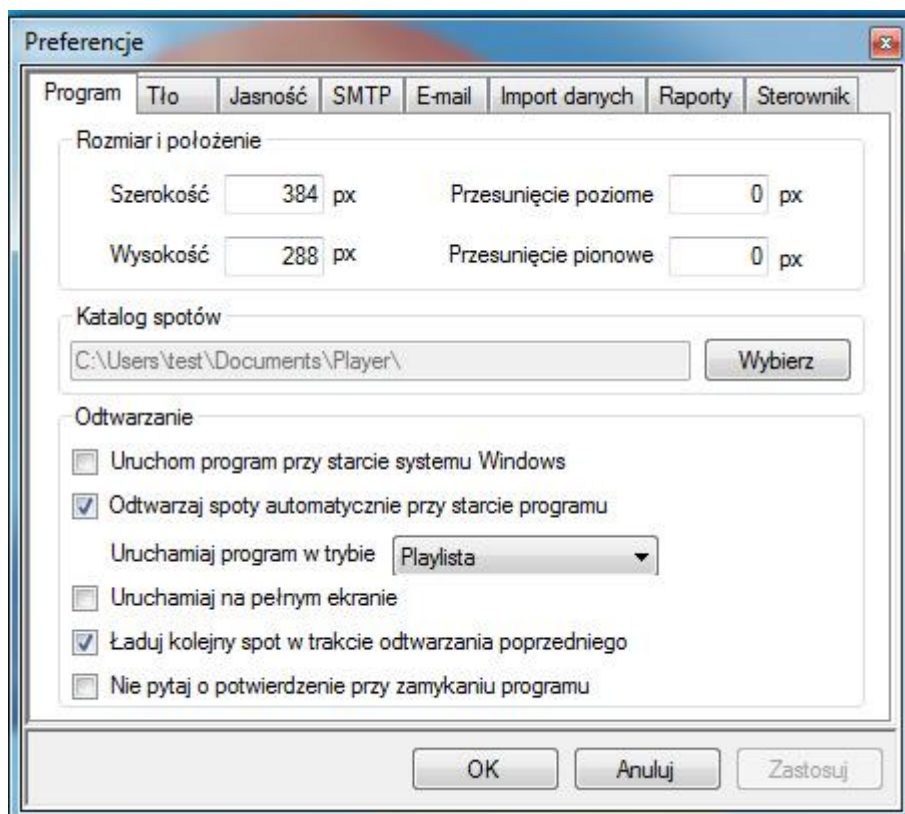
W oknie **Preferencje** znajdują się ustawienia dla ekranu LED.



Okno **Preferencje** zawiera następujące zakładki:

### Program

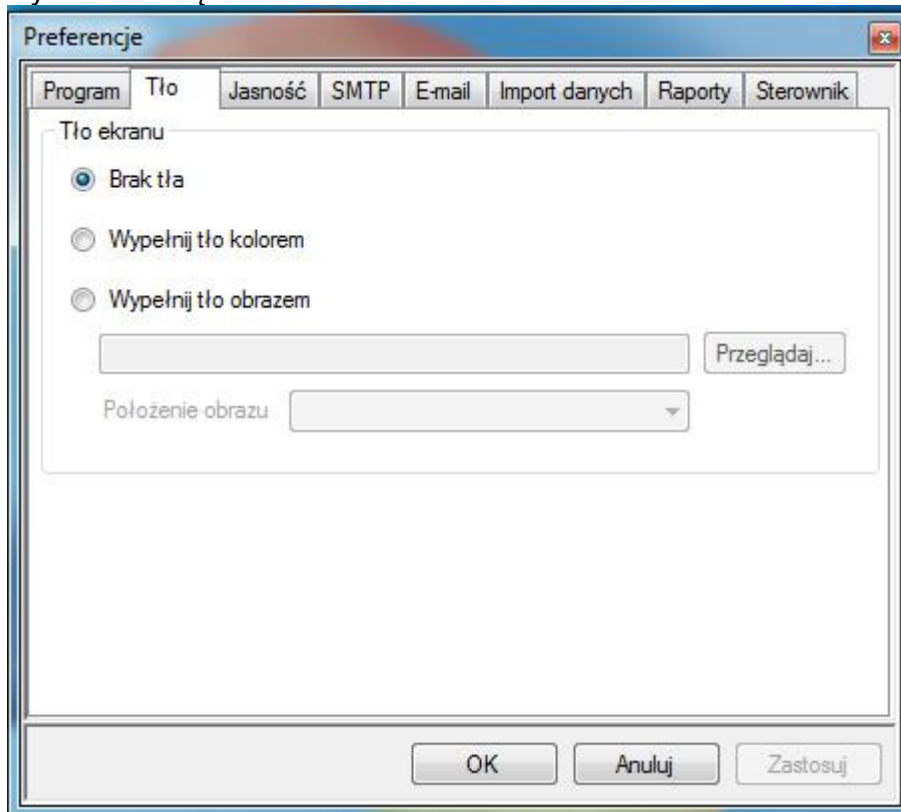
W zakładce tej konfigurujemy rozmiar ekranu, wybieramy katalog spotów i zarządzamy odtwarzaniem.



**UWAGA!** Opcja **Uruchom na pełnym ekranie** w menu Ustawienia → Preferencje → Program Przeznaczona jest dla użytkowników zaawansowanych.

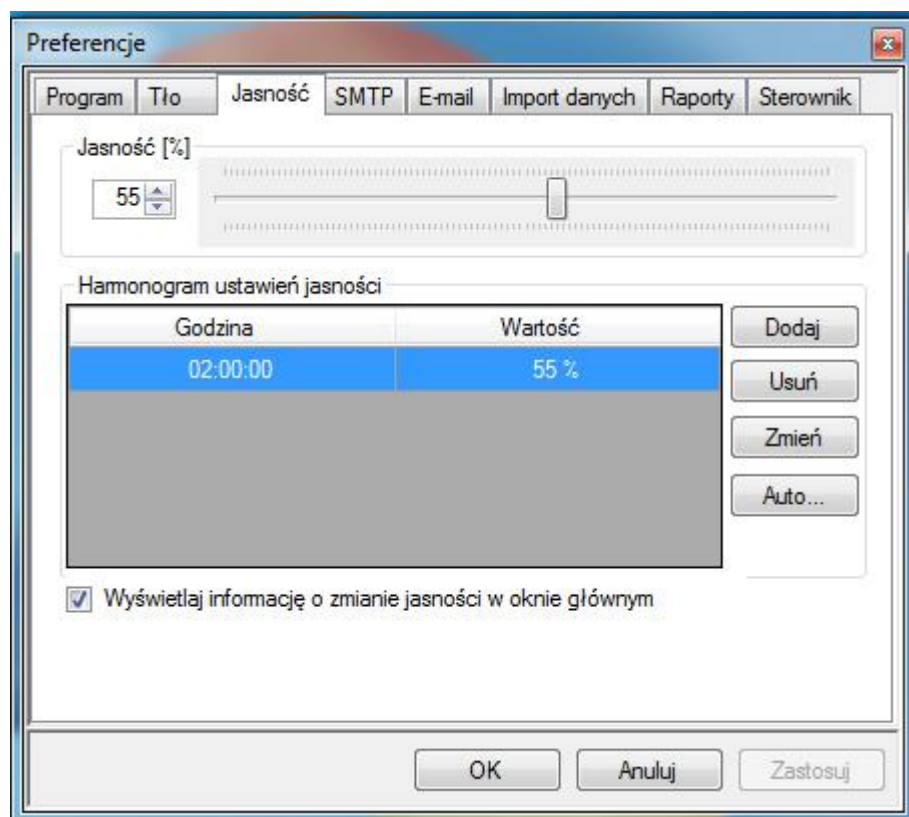
## Tło

W zakładce **Tło** ustawiamy czy na ekranie LED w momencie uruchomienia programu ma wyświetlać się tło.



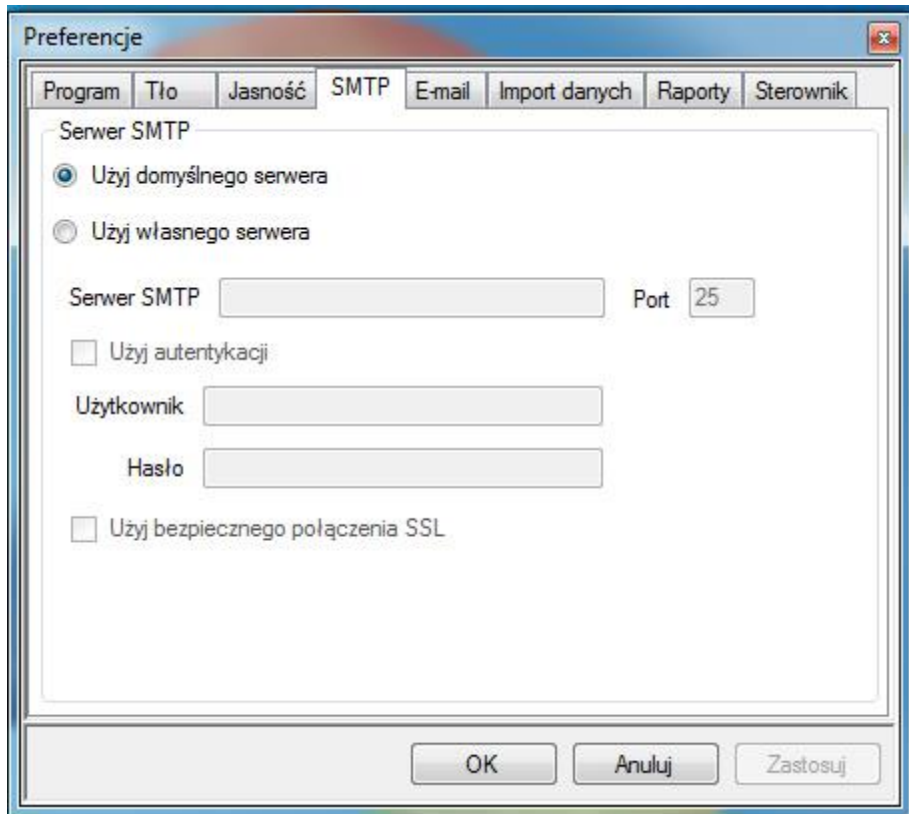
## Jasność

W zakładce **Jasność** ustawiamy jasność ekranu LED bądź też możemy zdefiniować harmonogram jasności w określonych godzinach dla wybranej miejscowości.



## SMTP

Zakładka **SMTP** służy do ustawiania serwera SMTP.



The image shows a dialog box titled "Preferencje" (Preferences) with a tabbed interface. The "SMTP" tab is selected. The dialog contains the following elements:

- Tabbed menu: Program, Tło, Jasność, **SMTP**, E-mail, Import danych, Raporty, Sterownik
- Section: Serwer SMTP
- Radio buttons:
  - Użyj domyślnego serwera
  - Użyj własnego serwera
- Fields:
  - Serwer SMTP: [text input]
  - Port: [text input with value 25]
- Checkboxes:
  - Użyj autentykacji
  - Użyj bezpiecznego połączenia SSL
- Authentication fields (when "Użyj autentykacji" is checked):
  - Użytkownik: [text input]
  - Hasło: [text input]
- Buttons: OK, Anuluj, Zastosuj



## E-mail

W zakładce **E-mail** konfigurujemy wysyłane wiadomości.

The image shows a screenshot of a software preferences window titled "Preferencje". The window has a tabbed interface with the following tabs: "Program", "Tło", "Jasność", "SMTP", "E-mail", "Import danych", "Raporty", and "Sterownik". The "E-mail" tab is currently selected. The main content area is titled "Konfiguracja wysyłanych wiadomości" and contains the following elements:

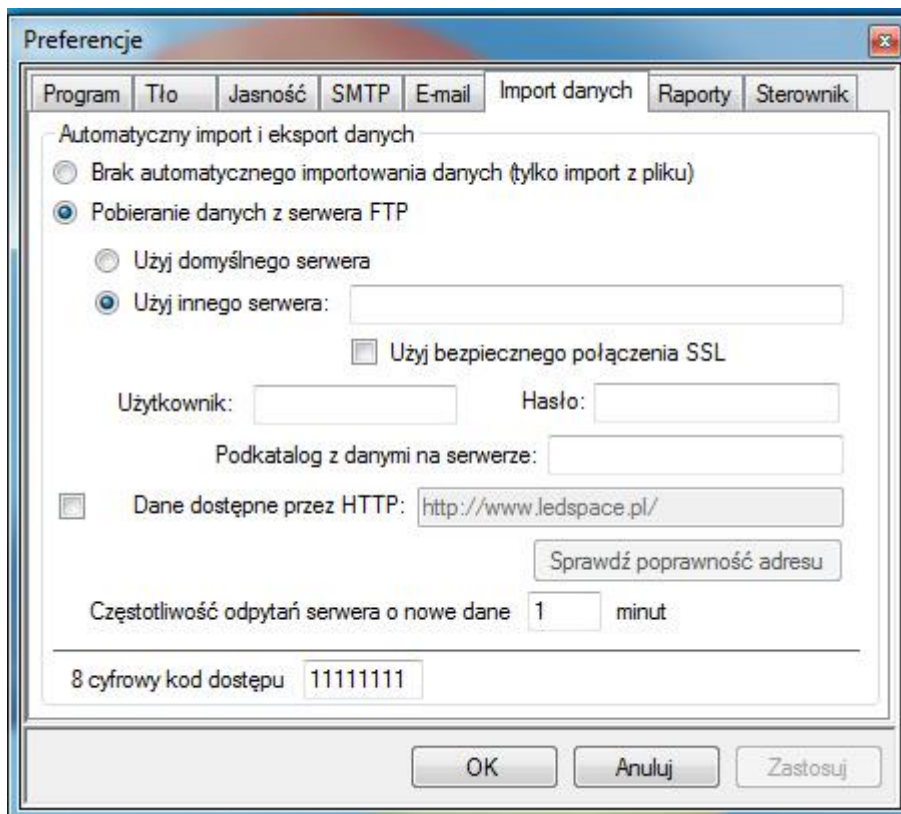
- A text input field labeled "Adres nadawcy".
- A section titled "Stopka e-maila" containing a text area labeled "Stopka".
- A red warning message: "Uwaga! Do stopki zostaną dołączone dane rejestracyjne użytkownika".
- A section titled "Wyślij wiadomość testową" containing a text input field labeled "Adresat" and a "Wyślij" button.

At the bottom of the dialog box, there are three buttons: "OK", "Anuluj", and "Zastosuj".



## Import danych

W zakładce **Import danych** określamy czy dane mają być importowane ręcznie z pliku lub pobierane z serwera FTP



The image shows a Windows-style dialog box titled "Preferencje" (Preferences) with a tabbed interface. The "Import danych" (Import data) tab is selected. The dialog is divided into two main sections by a horizontal line. The top section is titled "Automatyczny import i eksport danych" (Automatic import and export of data) and contains several radio buttons and checkboxes. The bottom section contains a text input field for an 8-digit access code.

Program | Tło | Jasność | SMTP | E-mail | **Import danych** | Raporty | Sterownik

Automatyczny import i eksport danych

- Brak automatycznego importowania danych (tylko import z pliku)
- Pobieranie danych z serwera FTP
  - Użyj domyślnego serwera
  - Użyj innego serwera:
  - Użyj bezpiecznego połączenia SSL

Użytkownik:       Hasło:

Podkatalog z danymi na serwerze:

Dane dostępne przez HTTP:

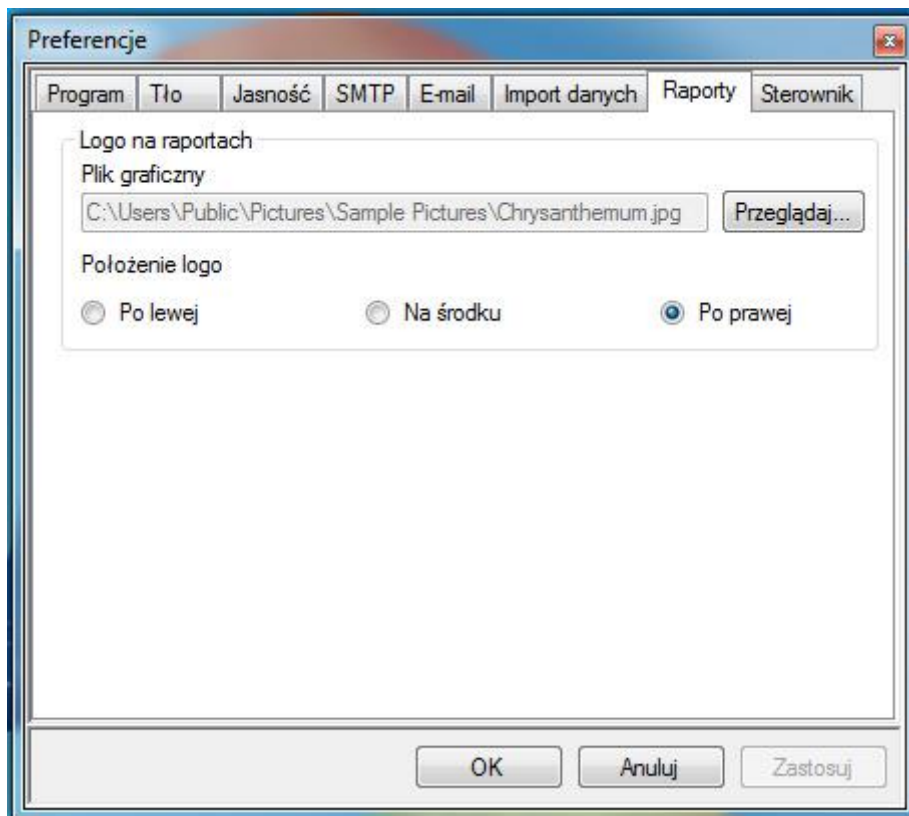
Częstotliwość odpytań serwera o nowe dane  minut

---

8 cyfrowy kod dostępu

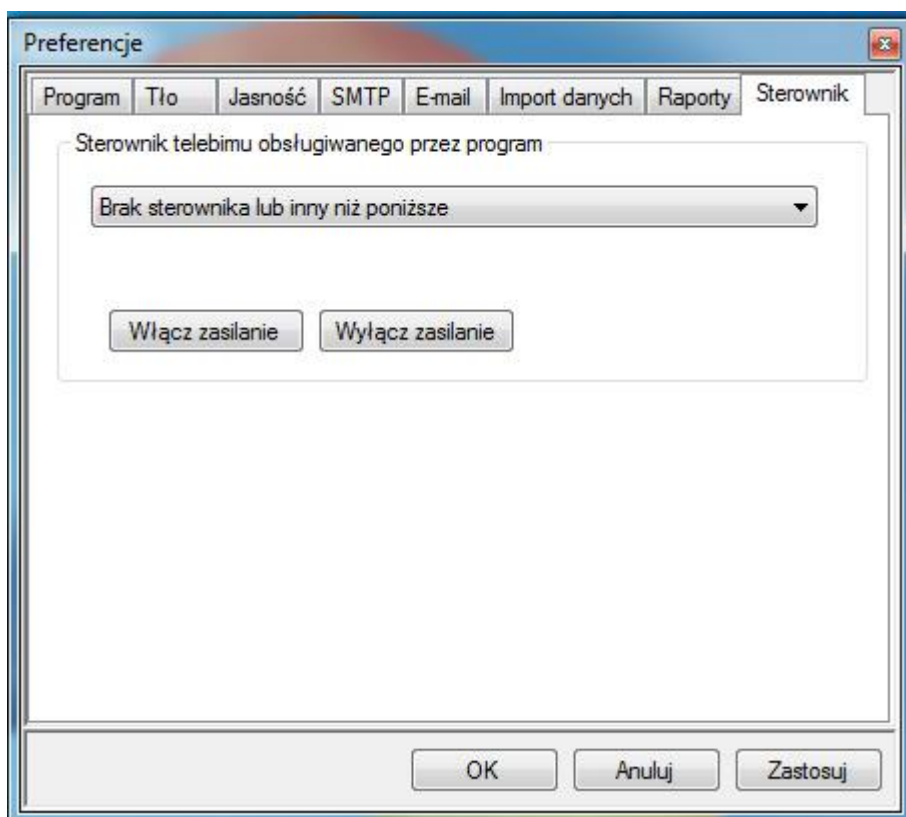
## Raporty

W zakładce **Raporty** wybieramy plik graficzny który będzie logiem dołączanym do raportów oraz ustawiamy jego położenie.



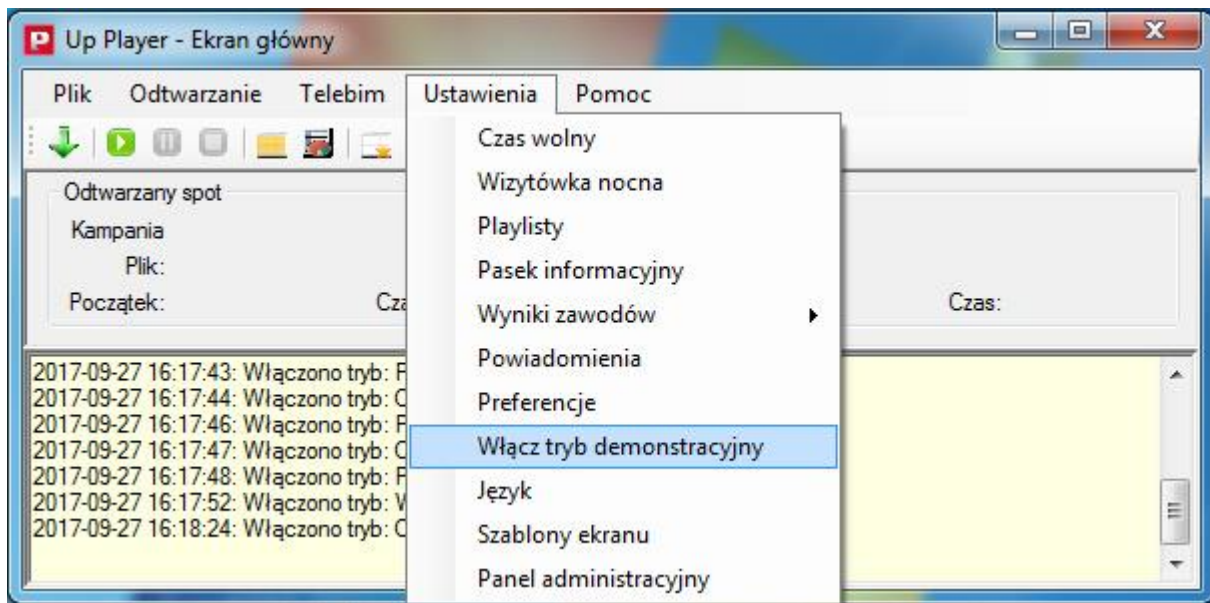
## Sterownik

W zakładce **Sterownik** z rozwijanego menu wybieramy sterownik ekranu LED obsługiwanego przez program oraz zarządzamy zasilaniem ekranu.



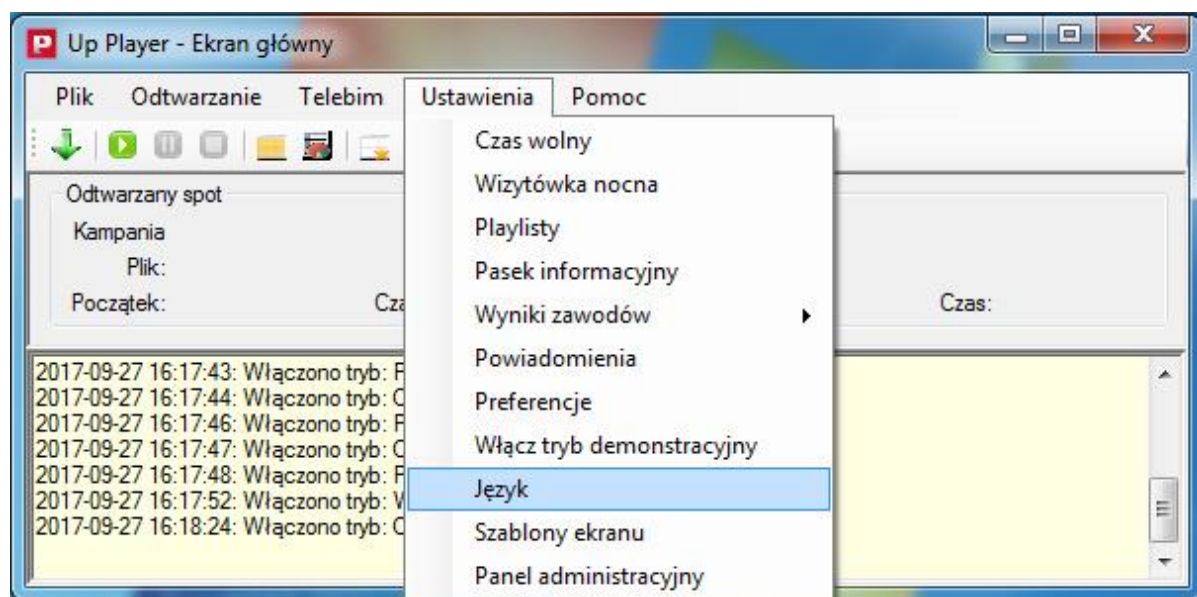
## Włącz tryb demonstracyjny

Opcja **Włącz tryb demonstracyjny** uruchamia tryb demonstracyjny programu jeśli zainstalowana jest wersja demonstracyjna programu Up Manager.

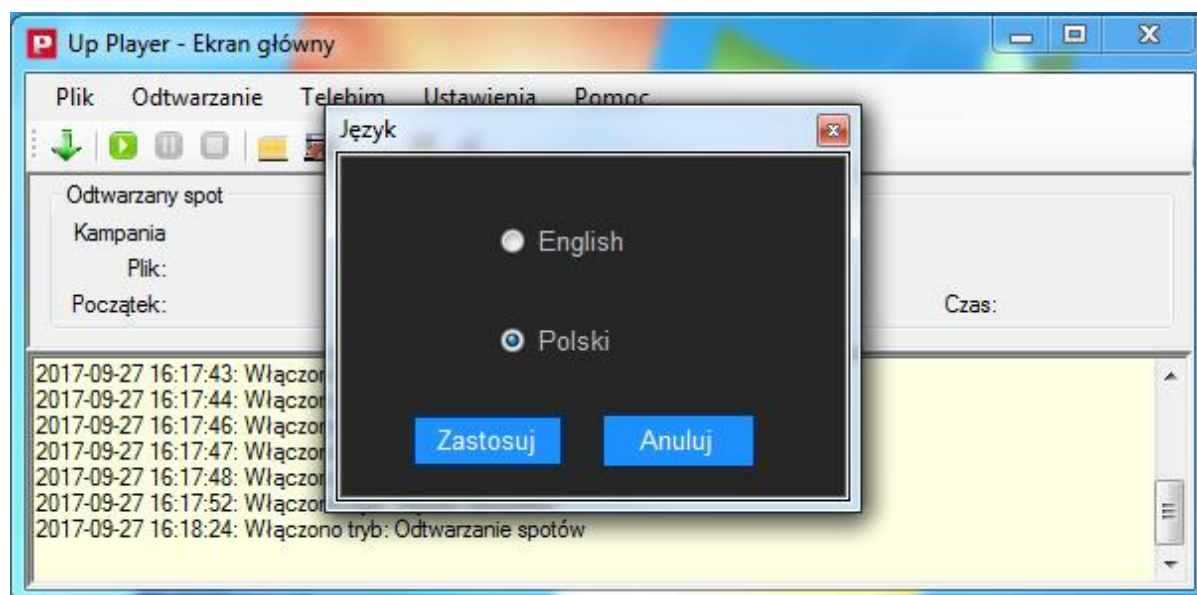


## Język

Opcja **Język** służy do ustawienia języka programu Up Player.

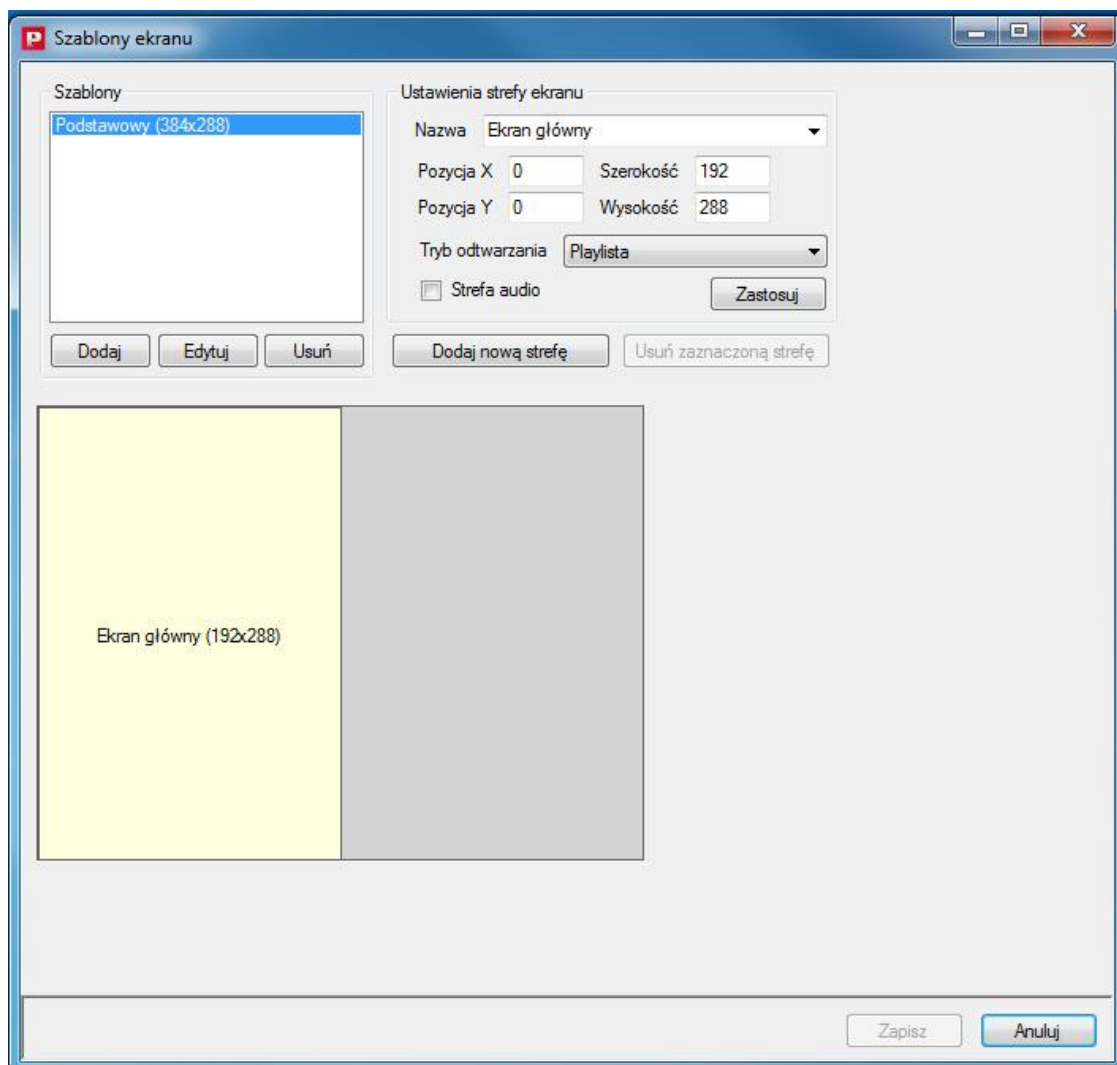
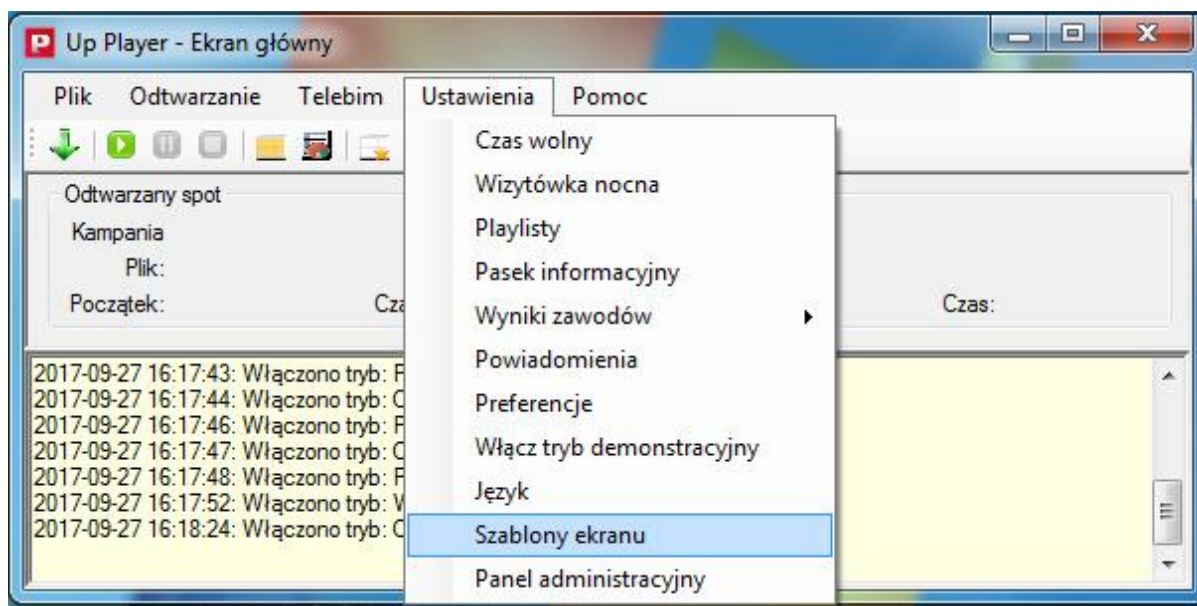


Po kliknięciu opcji **Język** pojawi się okno z wyborem języka. Do wyboru mam język angielski lub język polski.



## Szablon ekranu

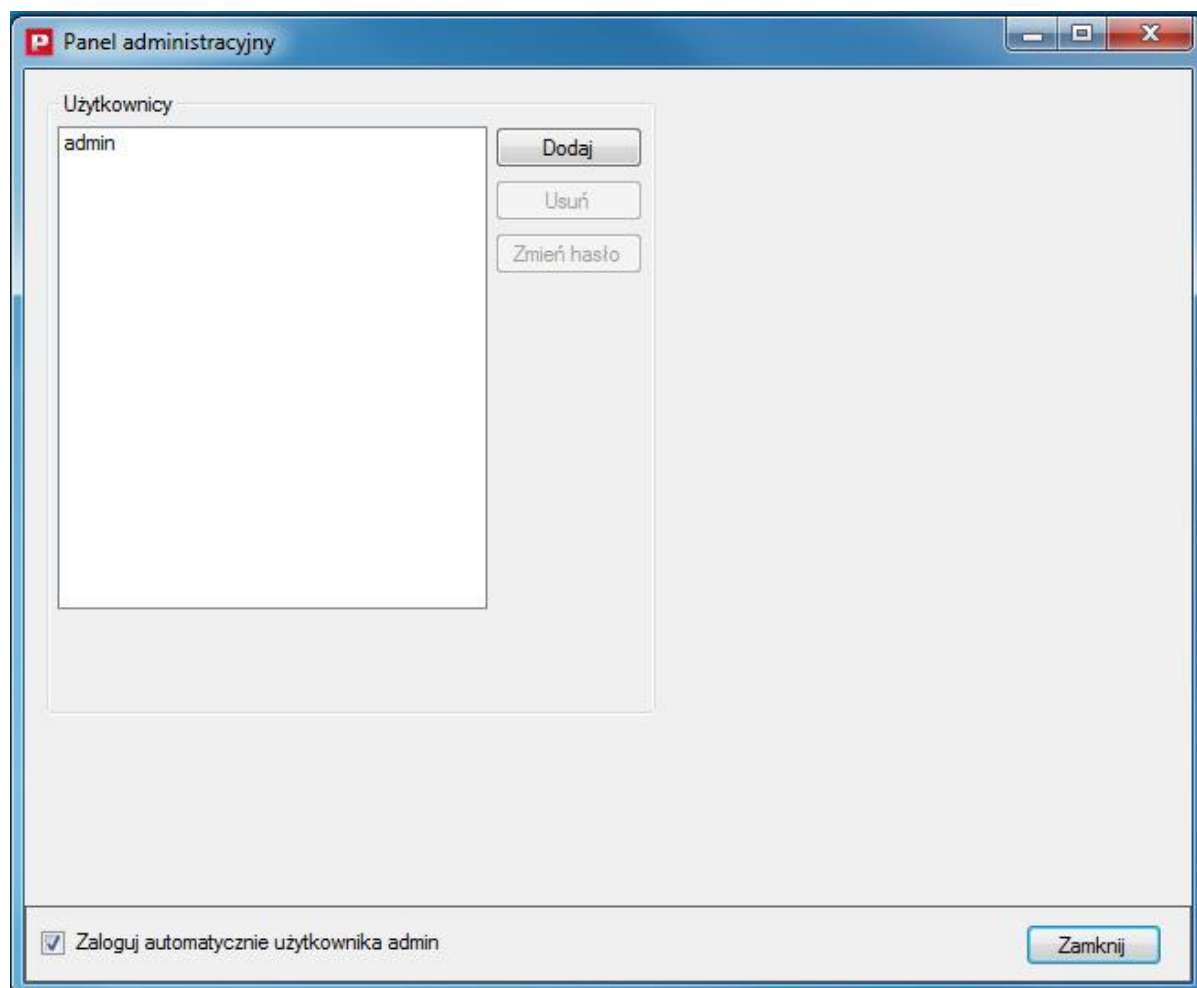
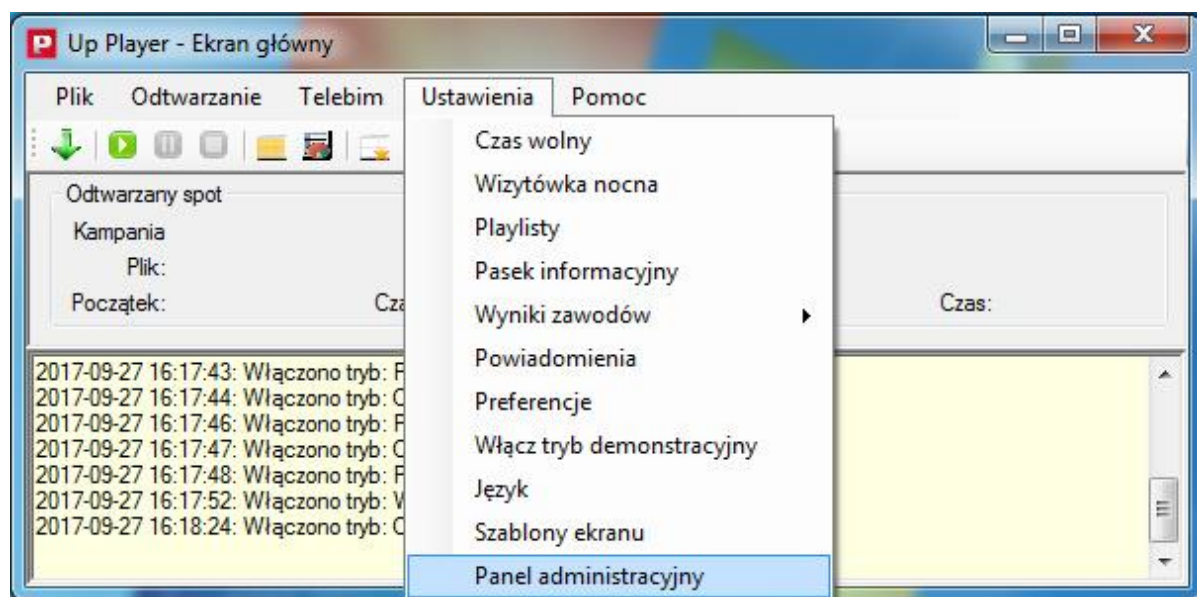
W zakładce **Szablon ekranu** możemy dodać kilka szablonów ekranu, zdefiniować ich rozmiar oraz wybrać tryb odtwarzania dla danego szablonu.





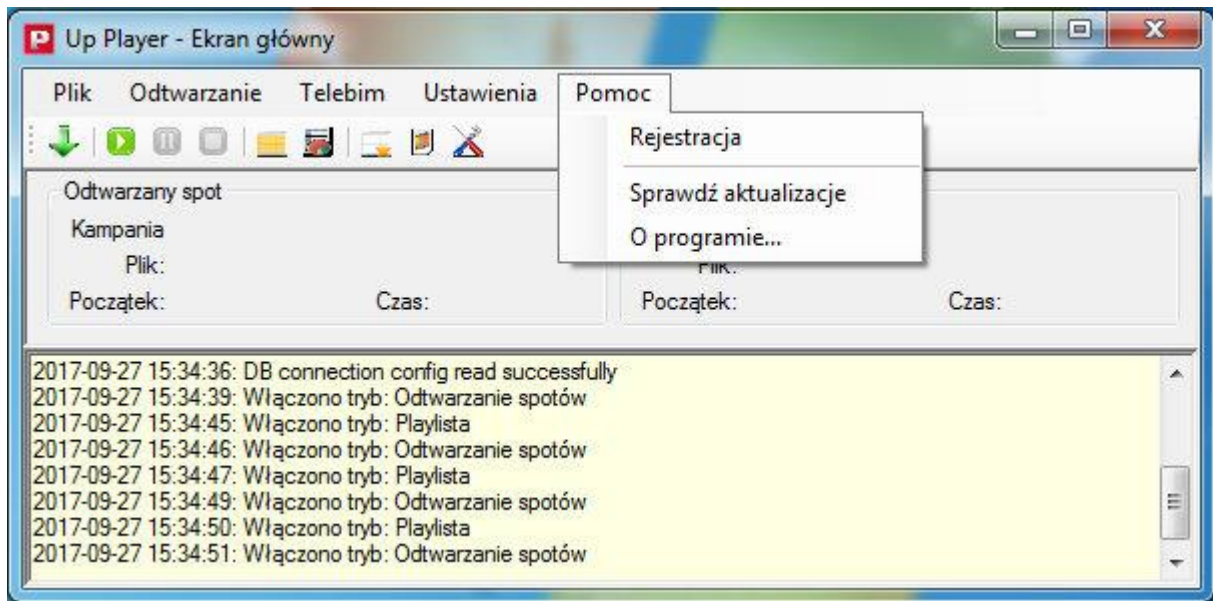
## Panel administracyjny

W Panelu administracyjnym zarządzamy użytkownikami programu Up Player.





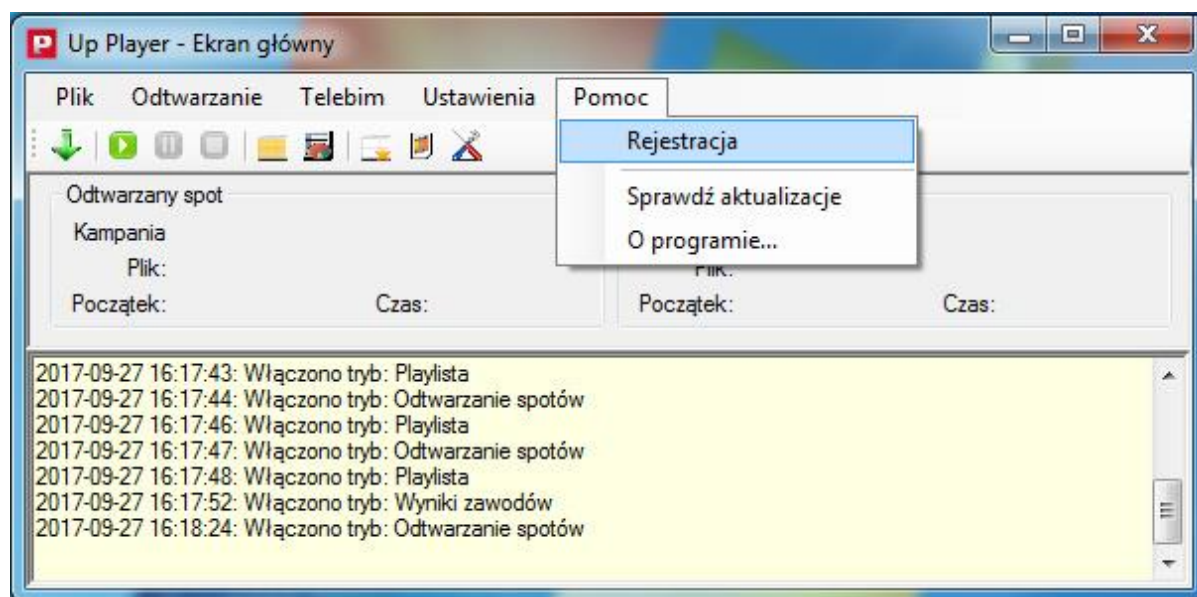
### 3.1.5. Menu Pomoc



W menu **Pomoc** znajduje się opcje takie jak:

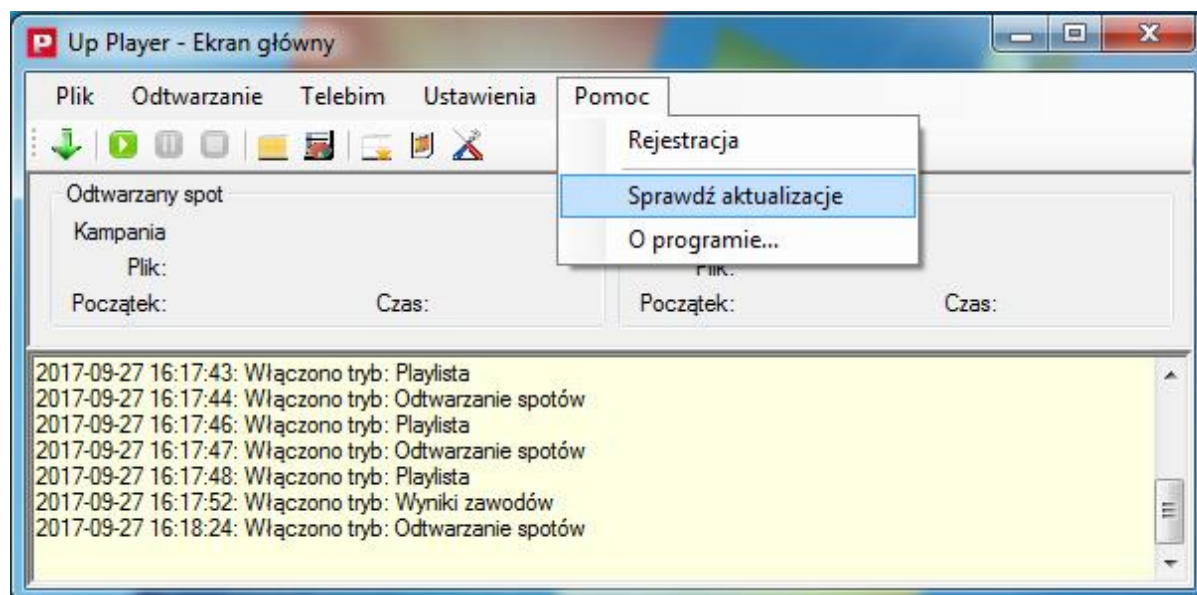
## Rejestracja

W zakładce **Rejestracja** możemy sprawdzić dla kogo zarejestrowany jest program Up Player.



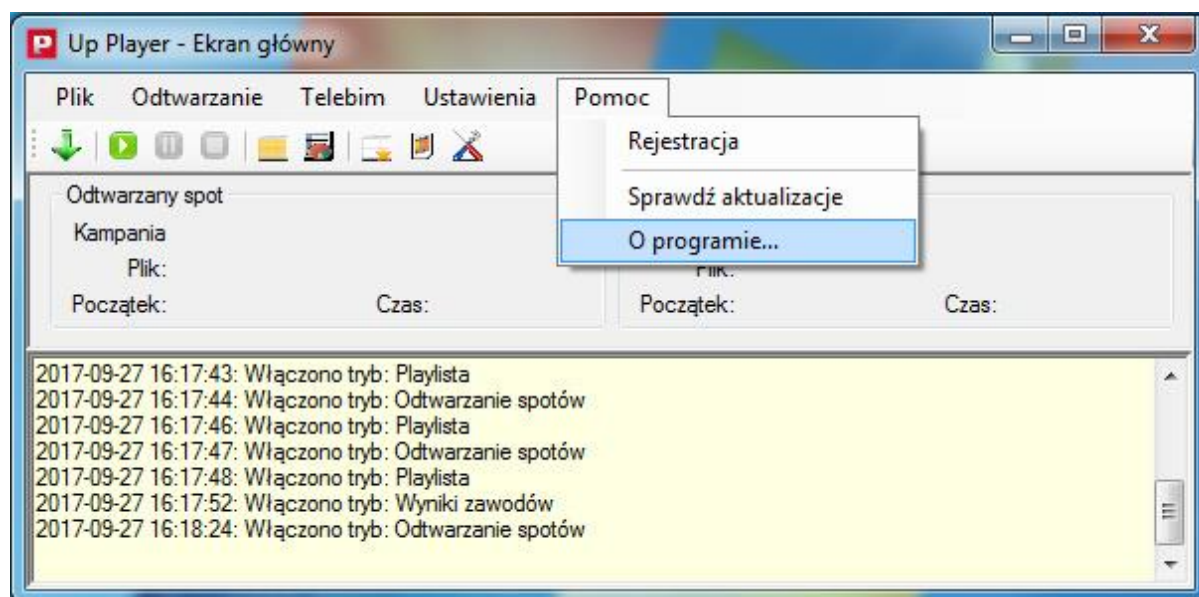
## Sprawdź aktualizacje

W zakładce **Sprawdź aktualizacje** sprawdzamy czy są dostępne nowe aktualizacje dla programu Up Player.



## O programie

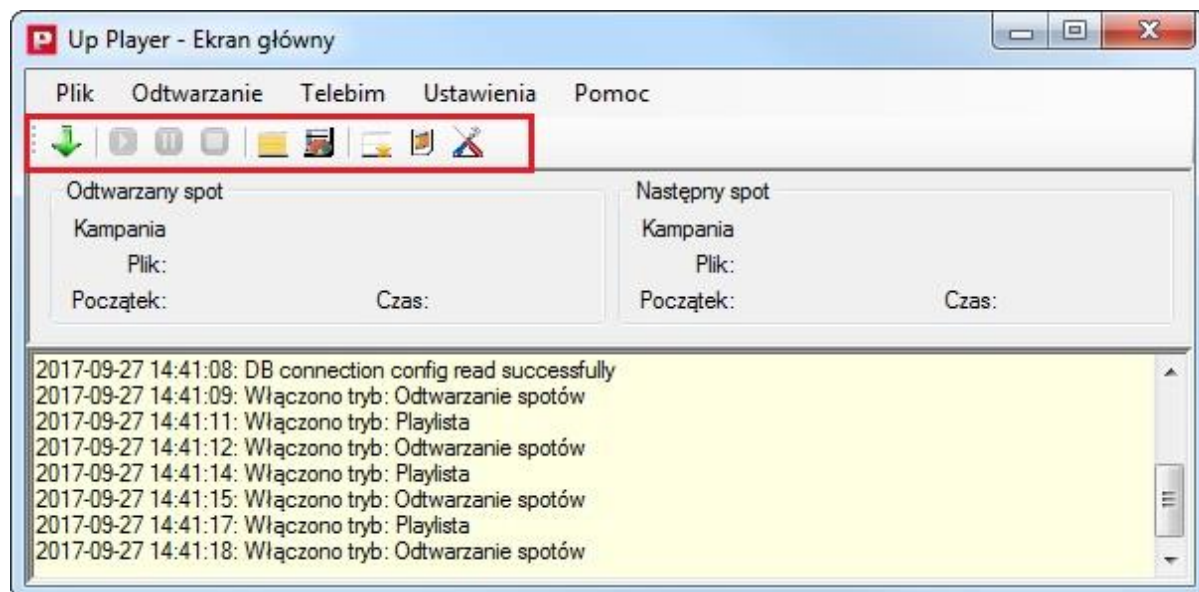
W zakładce **O programie** możemy sprawdzić aktualną wersję programu Up Player.



## 3.2. Pasek skrótów

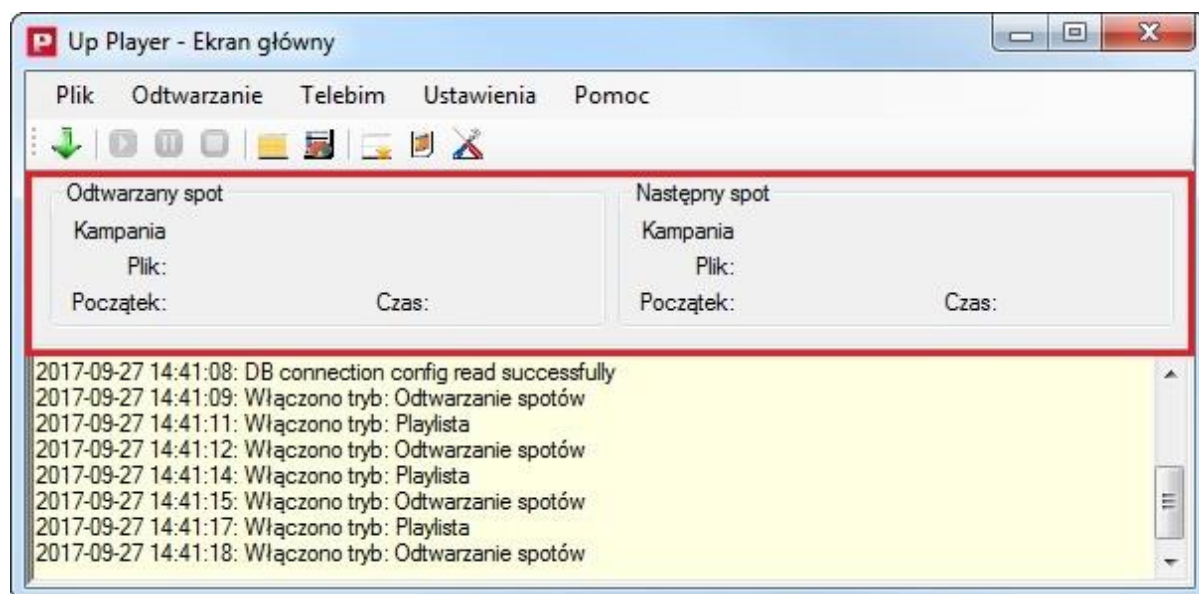
Na **pasku skrótów** znajdują się skróty do określonych funkcji programu Up Player.

- Importuj dane z pliku
- Start
- Pauza
- Stop
- Grafiki spotów
- Raporty
- Czas wolny
- Playlisty
- Preferencje



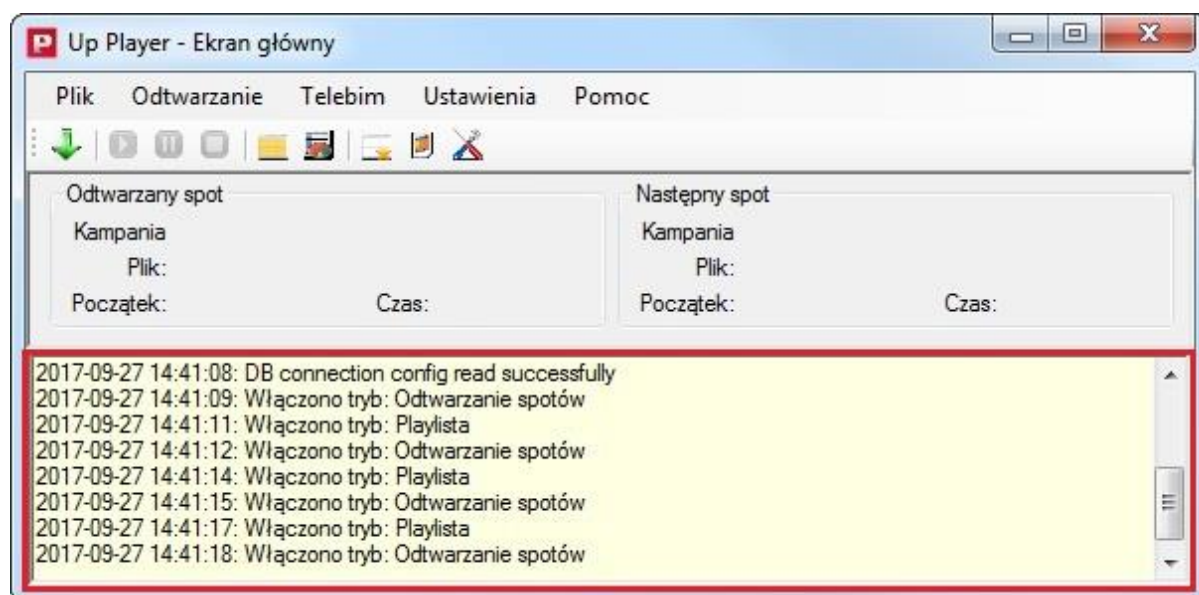
### 3.3. Odtwarzany spot

Okno to zawiera informacje na temat aktualnie odtwarzanego spotu oraz następnego.



### 3.4. Okno informacyjne

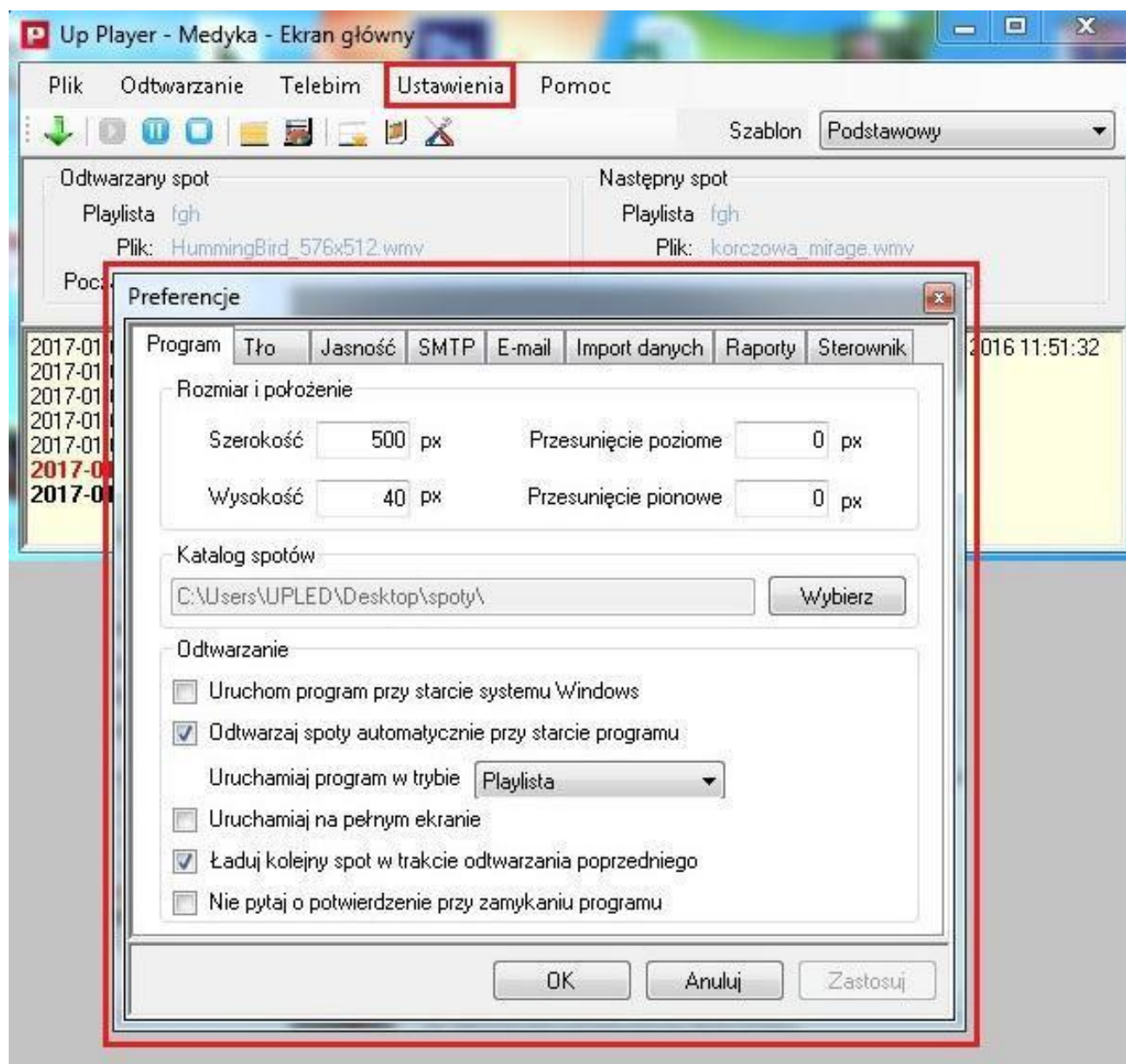
Pokazuje informacje o zdarzeniach jakie zarejestrował program.





## 4. Konfiguracja

Ustawienia → Preferencje – na początek należy ustawić rozmiar ekranu.

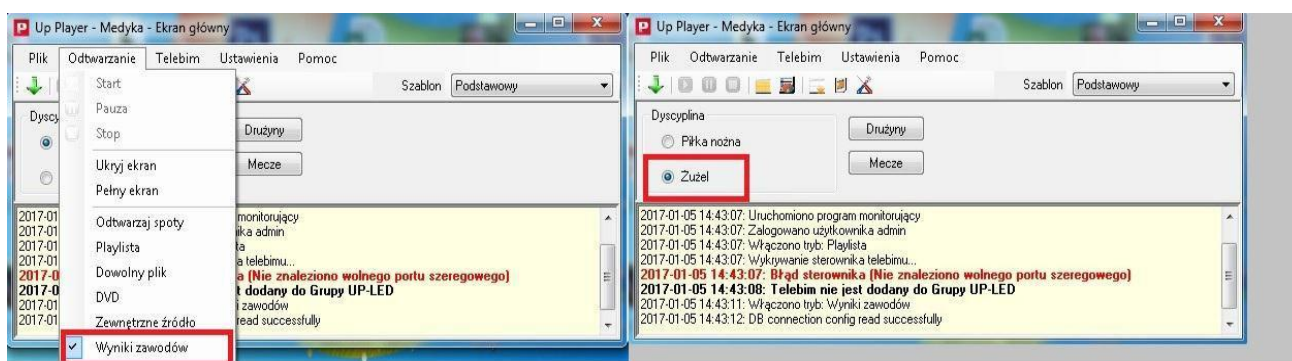


**UWAGA!** Opcja **Uruchom na pełnym ekranie** w menu Ustawienia → Preferencje → Program Przeznaczona jest dla użytkowników zaawansowanych.



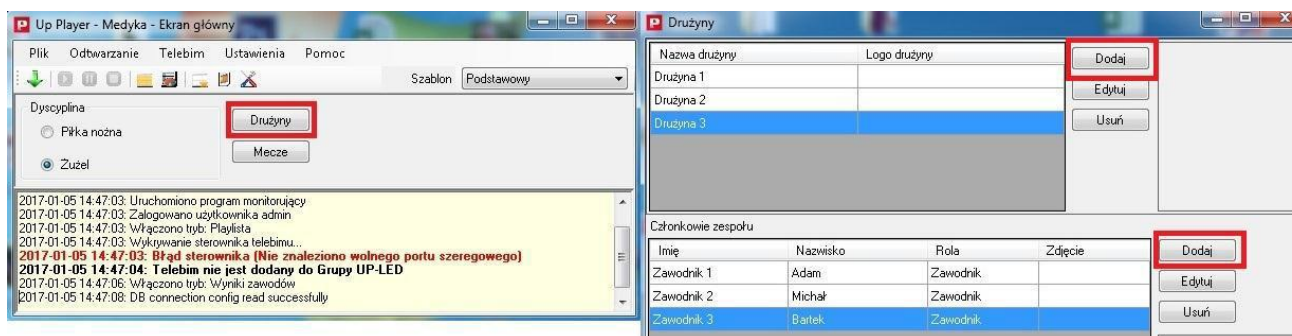
## 5. Tryb „Wyniki Zawodów”

W menu **Odtwarzanie** należy wybrać **Żużel**.



## 6. Dodawanie drużyn

Wprowadzamy pełną kadrę drużyny i trenera.



## 7. Edycja członków zespołów oraz „Transmisja”

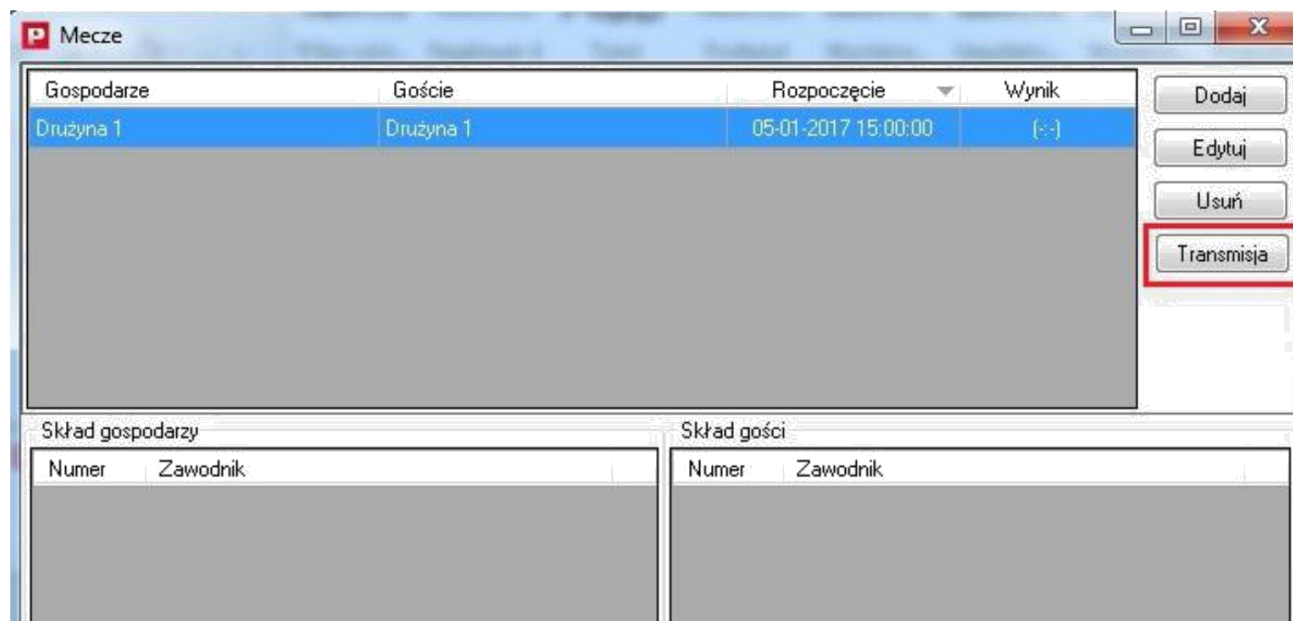
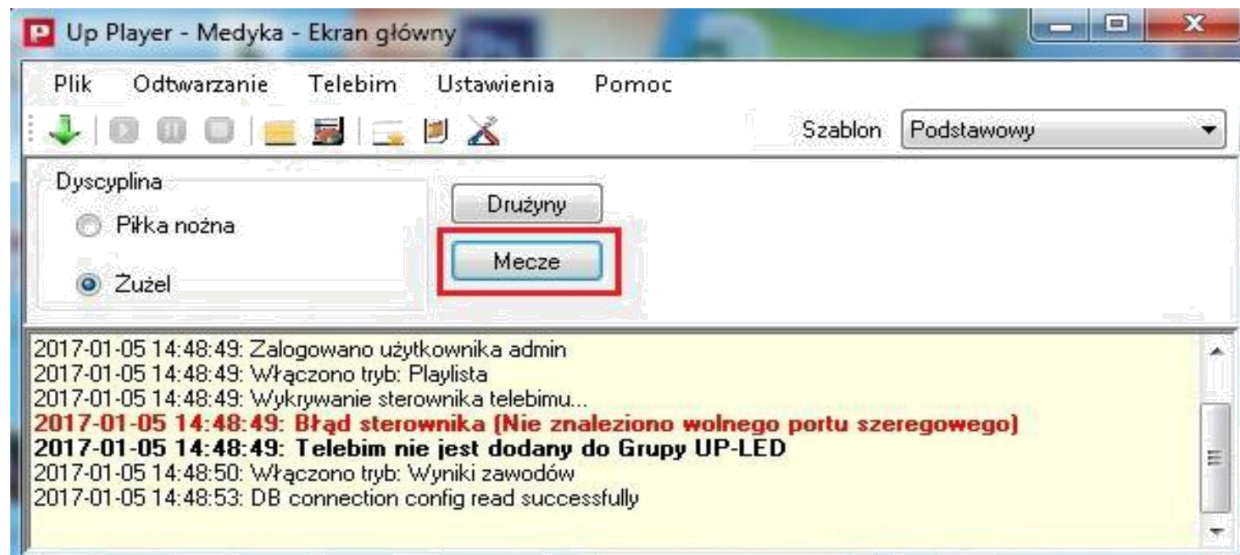
Wchodzimy w **Mecze** i dodajemy nowy mecz.

Dla obu drużyn dodajemy zawodników awizowanych na dany mecz.

Przydzielamy zawodnikom numery.

Na liście ustawiamy zawodników w takiej kolejności jak mają być prezentowani.

Wybieramy opcję „**Transmisja**”



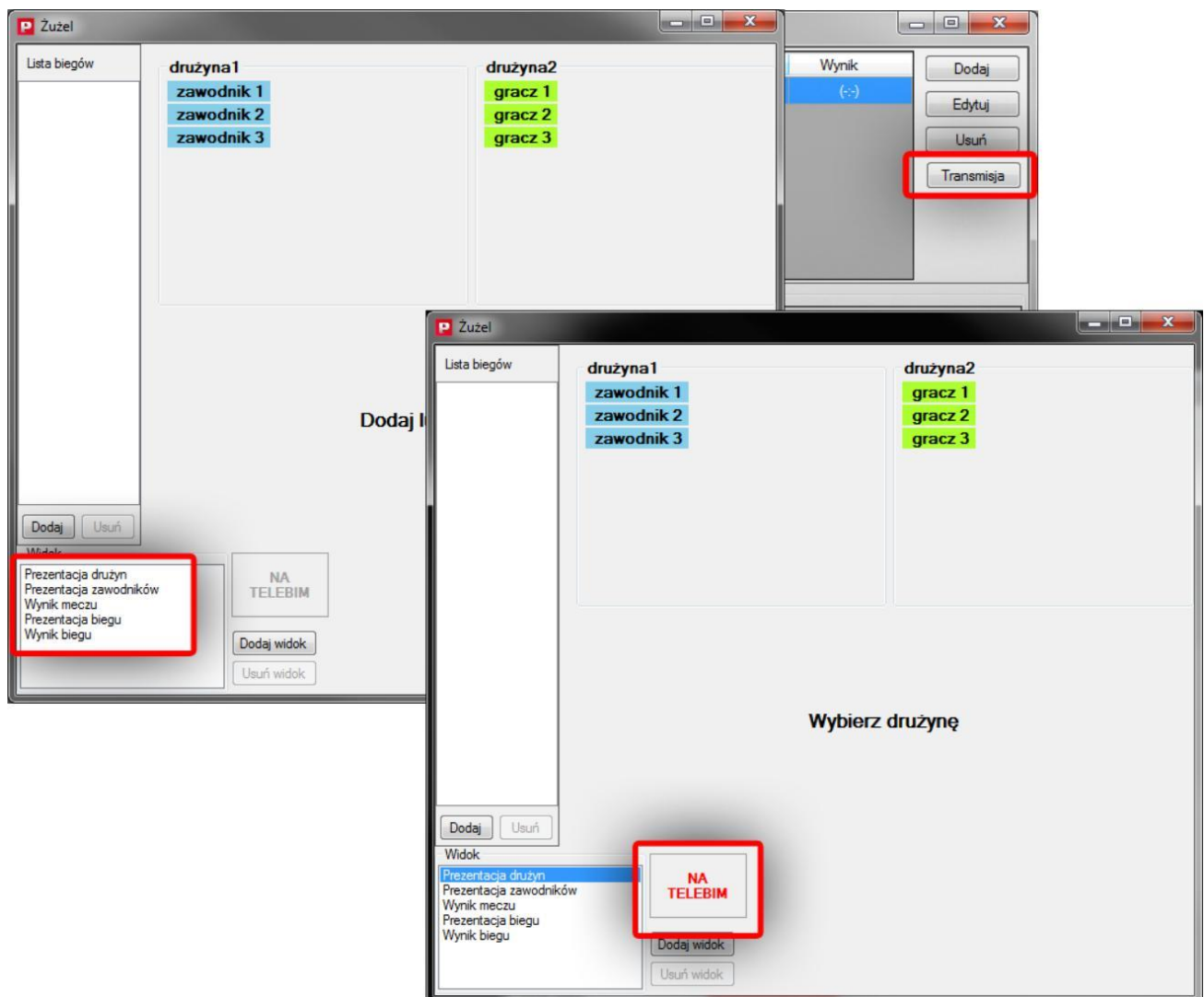
## 8. Konfiguracja widoku prezentowanego na ekranie

Po lewej stronie na dole wybieramy **widok**, pojawia się **okno podglądu i konfiguracji**.

Do widoku dodajemy elementy, ustawiamy ich położenie, rozmiar, czcionkę, itp. (Aby zmiany zostały zapisane musimy wcisnąć **Zastosuj**).

Dla pól tekstowych możemy podać tekst poprzedzający np. dla numeru biegu dajemy "Bieg" i wyświetlany będzie "Bieg 1", jeżeli jakieś pole związane jest z drużyną, wówczas musimy wybrać dla której drużyny dane będą wyświetlane

Gospodarze, Goście lub drużyna aktualnie zaznaczona (drużynę zaznaczamy klikając na jej nazwie w oknie transmisji). Okno podglądu odświeżane jest automatycznie, natomiast to co jest prezentowane na telebimie musi być świadomie potwierdzone przez użytkownika przyciskiem „**NA TELEBIM**”.



## 9. Edycja biegów

Na tory ustawiamy zawodników i kaski poprzez przeciągnięcie lub dwukrotne kliknięcie.

Zawodników i kaski możemy także przeciągać między torami.

Gdy bieg się kończy każdemu zawodnikowi przydzielamy punkty za bieg (W - wykluczony, D - defekt). Po zakończeniu biegu musimy zaznaczyć „Bieg zakończony” (wówczas zwiększony będzie licznik „Liczba odbytych biegów”).

The screenshot shows the 'Żużel' software interface with several key areas highlighted by red boxes:

- Top Left:** A list of races with 'Bieg 1' selected.
- Top Center:** Team 'drużyna1' with players 'zawodnik 2' and 'zawodnik 3'.
- Top Right:** Team 'drużyna2' with players 'gracz 1', 'gracz 2', and 'gracz 3'.
- Center:** A table for race editing with columns for 'Tor', 'Kask', and 'Zawodnik'. Row 1 shows 'tor 1' with a red helmet and 'zawodnik 1'.
- Center Right:** A 'Punkty' grid with buttons for scores (3, 2, 1, 0) and statuses (W, D).
- Bottom Left:** A 'Widok' menu with options: 'Prezentacja drużyn', 'Prezentacja zawodników', 'Wynik meczu', 'Prezentacja biegu', and 'Wynik biegu'.
- Bottom Center:** A 'Dostępne kaski' section with blue, yellow, and white color swatches, and a 'NA TELEBIM' label.
- Bottom Right:** A checkbox labeled 'Bieg zakończony'.