Alkalmazások Üzemeltetése

## TOTEM 1 - Akadémia Eredményei

Az alkalmazás az akadémia eredményeit mutatja be, évek szerint lebontva. A képernyő alján található idővonalat jobbra-balra mozgatva lehet kiválasztani a kívánt évszámot. Az évszámhoz tartozó eredményeket fel-le irányba lehet görgetni.

Az alkalmazás automatikusan elindul a számítógép indításával. Amennyiben kézzel szeretnénk elindítani az alkalmazás, a windows asztalon találjuk a mappáját, abban pedig a futtatható állományt (.exe) kell elindítani.

## TOTEM 2 - Kovács Katalin Élete és Eredményei

Az alkalmazás Kovács Katalin életét és eredményeit foglalja össze. Ezt a kezdőoldalon lehet kiválasztani. Az életrajz fel-le görgethető, bal alul található “vissza” gombbal lehet a föoldalra visszalépni. Az eredmények évek szerint lebontva vannak bemutatva.. A képernyő alján található idővonalat jobbra-balra mozgatva lehet kiválasztani a kívánt évszámot. Az évszámhoz tartozó eredményeket fel-le irányba lehet görgetni. A főoldalra a képernyő bal alján található “vissza” gombbal lehet lépni.

Az alkalmazás automatikusan elindul a számítógép indításával. Amennyiben kézzel szeretnénk elindítani az alkalmazás, a windows asztalon találjuk a mappáját, abban pedig a futtatható állományt (.exe) kell elindítani.

## TOTEM 3 - Egy Hajóban

Az alkalmazásban Kovács Katalin szavait láthatjuk, amiket egykori társairól mondott, akikkel egy hajóban evezett. Az oldal fel-le irányba görgethető.

Az alkalmazás automatikusan elindul a számítógép indításával. Amennyiben kézzel szeretnénk elindítani az alkalmazás, a windows asztalon találjuk a mappáját, abban pedig a futtatható állományt (.exe) kell elindítani.

## FÖLDGÖMB

Az alkalmazás a földgömbön jelenít meg olimpiai és világbajnoki verseny helyszíneket. A vezérlő tablettel lehet a földgömböt forgatni, két ujjal zoomolni. A bal oldali listában láthatóak a versenyek városai. Egyet kiválasztva a földgömb automatikusan odafordul, és a listában lenyílnak a hozzá tartozó események. Az eseményt kiválasztva egy popup alblakban megjelnnek az adott versenyen elért futamok és eredmények. Az oldal fel-le irányba görgethető. A verseny sorában a videó megtekintése gombbal, a földgömb két oldalán elindul az adott verseny archív videofelvétele. Az ablak jobb felső sarkában található X gomb megnyomásával az esemény ablaka bezáródik, a videó lejátszás megáll, és a földgömb visszaáll az eredeti nézetére.

Az alkalmazás automatikusan elindul a számítógép indításával. Amennyiben kézzel szeretnénk elindítani az alkalmazás, a windows asztalon találjuk a mappáját, abban pedig a futtatható állományt (.exe) kell elindítani.

## ÉRINTŐ ASZTAL

Az alkalmazáson kajakok úsznak a vízen. Mindegyik hajó 1-1 olimpiát szimbolizál. Rajta az esemény helyszíne és évszáma. Az asztal minden oldalról körbe állható használható. Egyszerre több ember használhatja. Egy olimpiai hajót megérintve, egy ablak jelenik meg, ebben az érmeseket láthatjuk, valamint az alján fényképeket az eseményről és a hozzá tartozó tárgyakról. A személyekre kattintva az életrajzát olvashatja a látogató. Ezt a jobb felső X gombbal tudja bezárni, valamint utána szintén az X gombbal az egész ablakot bezárni. Az ablak alján található egy forgatás és mozgatás fül, ezeket megérintve és húzva, az ablak áthelyezhető bárhova az asztalon, és forgatható, hogy kényelmesen tudjuk olvasni.

Az alkalmazás automatikusan elindul a számítógép indításával. Amennyiben kézzel szeretnénk elindítani az alkalmazás, a windows asztalon találjuk a mappáját, abban pedig a futtatható állományt (.exe) kell elindítani.

## SZELFI FAL

Az alkalmazás segítségével a szelfi falon beállítható a megjelenő fénykép. Ezt a vezérlő képernyőn lehet megtenni. Jobbra-balra húzással, illetve az adott kép megérintésével lehet képet választani.

Az alkalmazás automatikusan elindul a számítógép indításával. Amennyiben kézzel szeretnénk elindítani az alkalmazás, a windows asztalon találjuk a mappáját, abban pedig a futtatható állományt (.exe) kell elindítani.

## VIRTUÁLIS KAJAK VERSENY

Az alkalmazás segítségével virtuálisan versenyezhetek az általam választott versenyő, és adott ideje ellen. Az első 100 méteren lehet versenyezni a kajak ergométert használva.

Kezdéshez meg kell adni a játékosnak a vezérlő képernyő a nevét és az email címét. Erre emléklapot küld a rendszer miután befejezi a versenyt. Ezután választania kell ki ellen szeretne versenyezni. Utána kell beülni a hajóba. A rendszer azt kéri ilyenkor hogy lapátoljon párat a kezdéshez. Erre azért van szükség, mert az ergométeren lévő sebesség szenzor ilyenkor kapcsol be, ehhez 1-2 szer át kell fordulni a lendkeréknek. Ez valakinek több evezés lehet, aki erősebben húz annak lehet 1-2 lapátolással bekapcsol. A lényeg, hogy addig kell lapátolni, amíg át nem vált a “készülj fel” feliratra.
3-2-1-RAJT visszaszámolásra indul a verseny. Amint végig ér a játékos a pályán, a rendszer kiírja az idejét, és kiküldi az emléklapot.
A vezérlő képernyőn az “ÚJ FUTAM” gombbal, lehet kilépni az aktuális versenyből és újat kezdeni.

Az alkalmazás automatikusan elindul a számítógép indításával. Amennyiben kézzel szeretnénk elindítani az alkalmazás, a windows asztalon találjuk a mappáját, abban pedig a futtatható állományt (.exe) kell elindítani.

## VR

A VR játékban reakció idő mérésre van lehetőség. Ha a játékos felvesz a szemüveget akkor automatikusan indul a játék, nem kell semmi nyomni vagy beállítani. Egy oszlopot lát rajta 9 gombbal 3x3 felosztásban. Bal oldalt mellett egy kisebb oszlopot rajta START gombbal. Ez megérintve (kézzel), elindul a mérés. Véletlenszerűen villan fel a 9 gomb közül 1-1 folyamatosan, ezeket kell megnyomni. Ha véget ér akkor az alkalmazás kiírja az átlagos reakció időt.