

Program DrillBook i DrillBook Football Professional sklada się z siedmiu modułów:

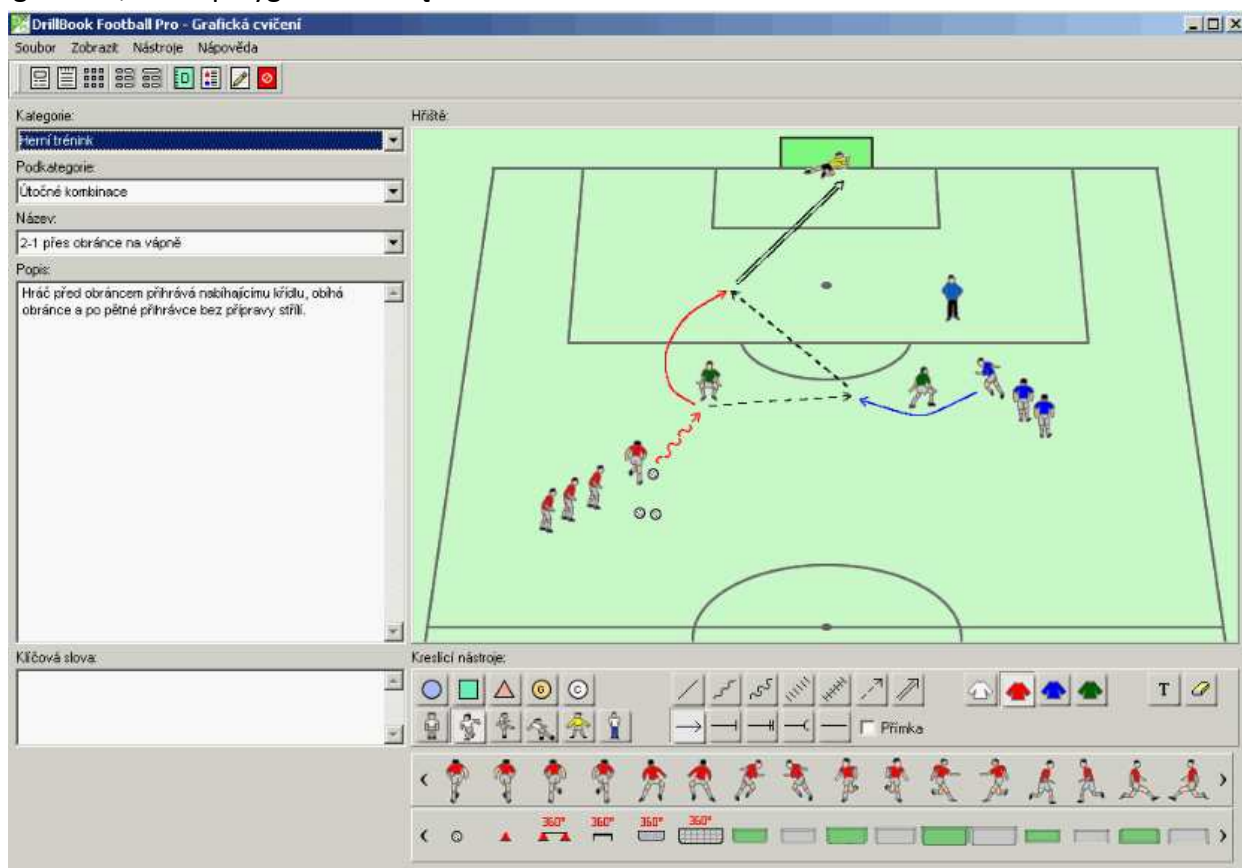
1. Ćwiczenia graficzne
2. Ćwiczenia tekstowe
3. Wyszukiwarka ćwiczeń
4. Jednostki treningowe
5. Archiwum z jednostkami treningowymi
6. Dziennik treningowy
7. Karty zawodników

Ćwiczenia graficzne.

Moduł ten jest przeznaczony dla graficznego przygotowania schematów ćwiczeń zawierających rysunek i opis ćwiczenia, wraz z podaniem jego słów kluczowych. Pozwala to sklasyfikować ćwiczenia w kategoriach i podkategoriach, drukować je i przenosić do planów Jednostek treningowych, oraz eksportować do kilku formatów:

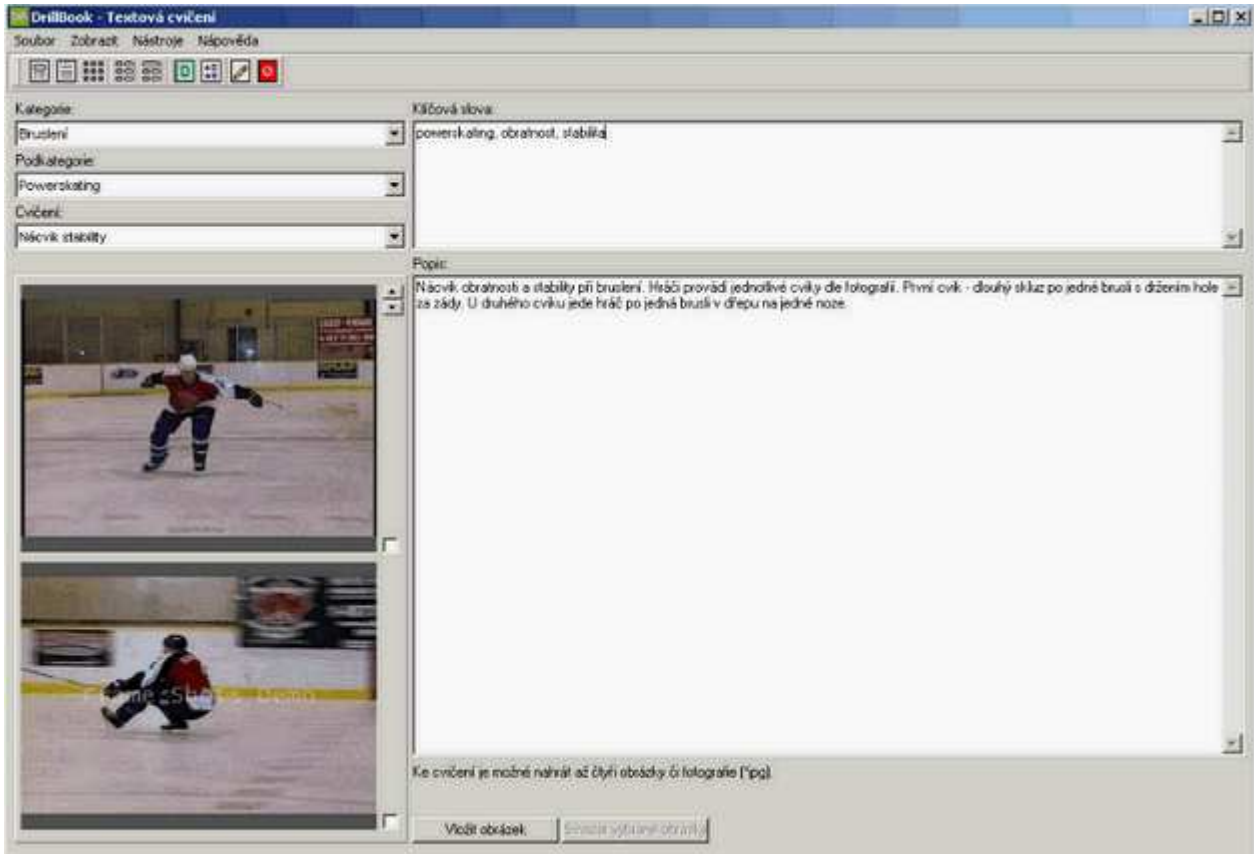
- Format HTML do publikowania w internecie albo w osobistych notatnikach elektronicznych
- Format HTML do prezentacji ćwiczeń w bazie danych użytkowników na www.drillbook.net
- JPG – pozwala na przenoszenie schematu graficznego do jednostek treningowych

Do przygotowania ćwiczeń graficznych można wykorzystywać /importować/ także schematy z innych programów, także przygotowane ręcznie.



Ćwiczenia tekstowe.

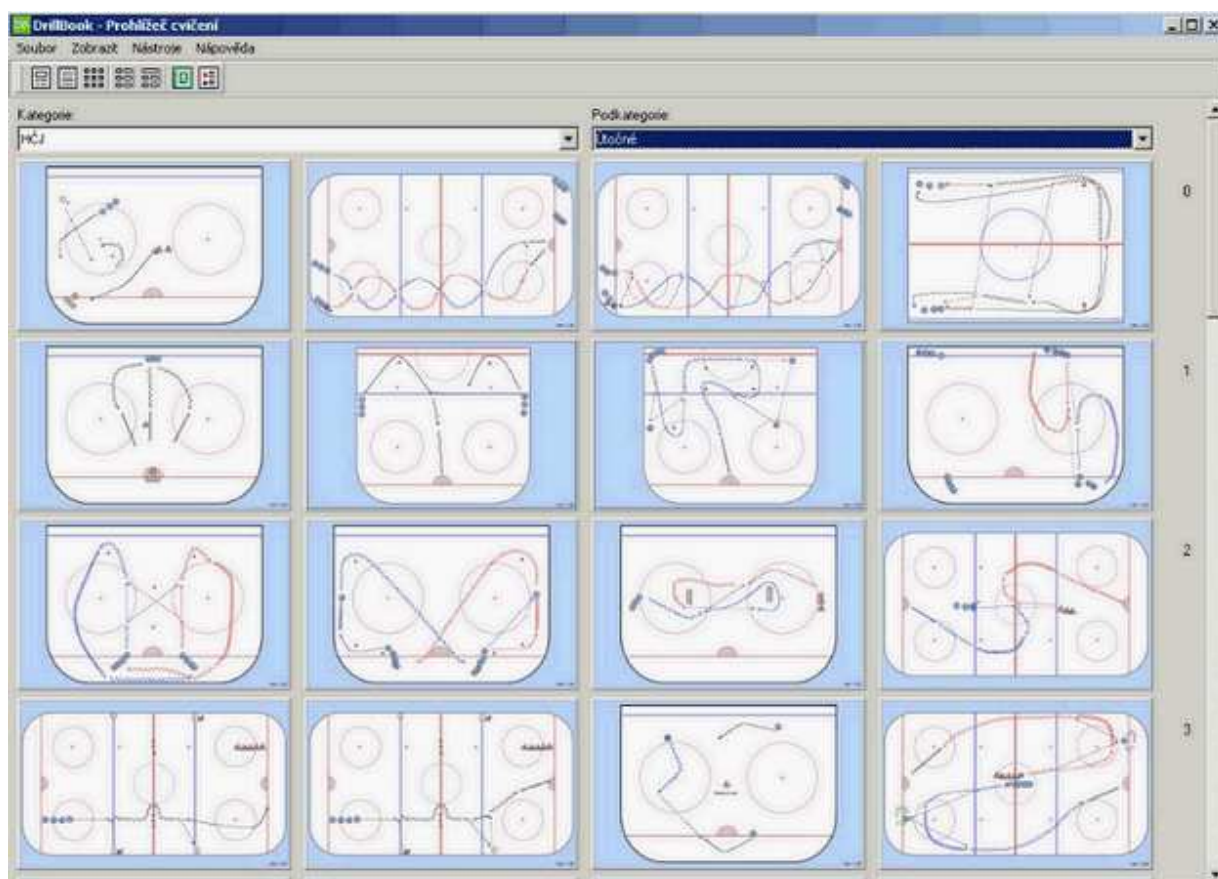
Moduł ten pozwala trenerom przygotować ćwiczenia, które są opisane tylko w postaci tekstu, bez schematów graficznych (szczególnie polecane dla ćwiczeń przygotowania specjalnego oraz treningu najmłodszych piłkarzy). Oprócz tekstów program stwarza możliwość dodania nawet 4 fotografie albo obrazy do każdego ćwiczenia. Każde ćwiczenie tekstowe może być zostać sklasyfikowane w określonych kategoriach i podkategoriach, drukowane, eksportowane do formatu HTML do opublikowania w sieci albo wprowadzone do pamięci komputera w postaci notatki elektronicznej. Może być także przenoszone podobnie jak schemat graficzny do jednostek treningowych.



Zdjęcie zaczerpnięte jest z programu dla trenerów hokeju na lodzie /w piłce nożnej występuje ten sam panel/.

Wyszukiwarka ćwiczeń.

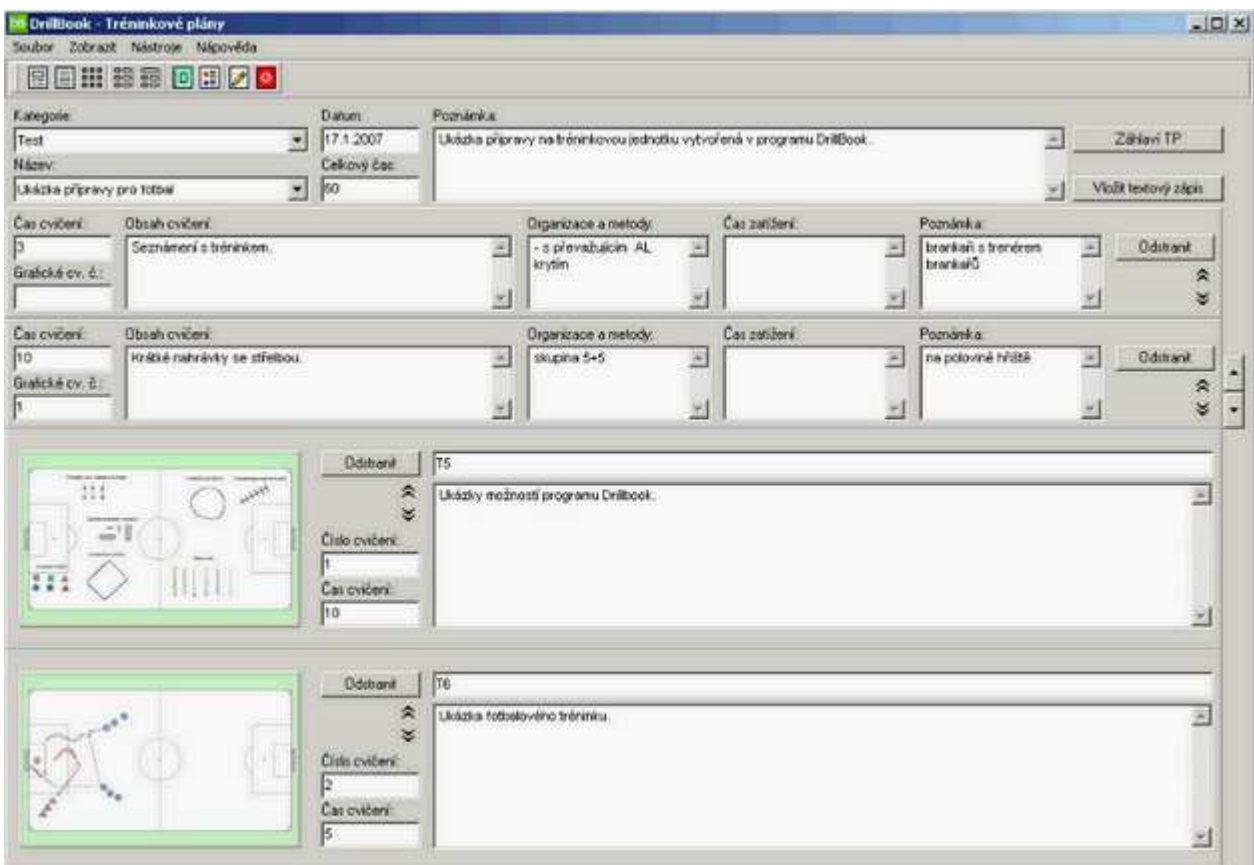
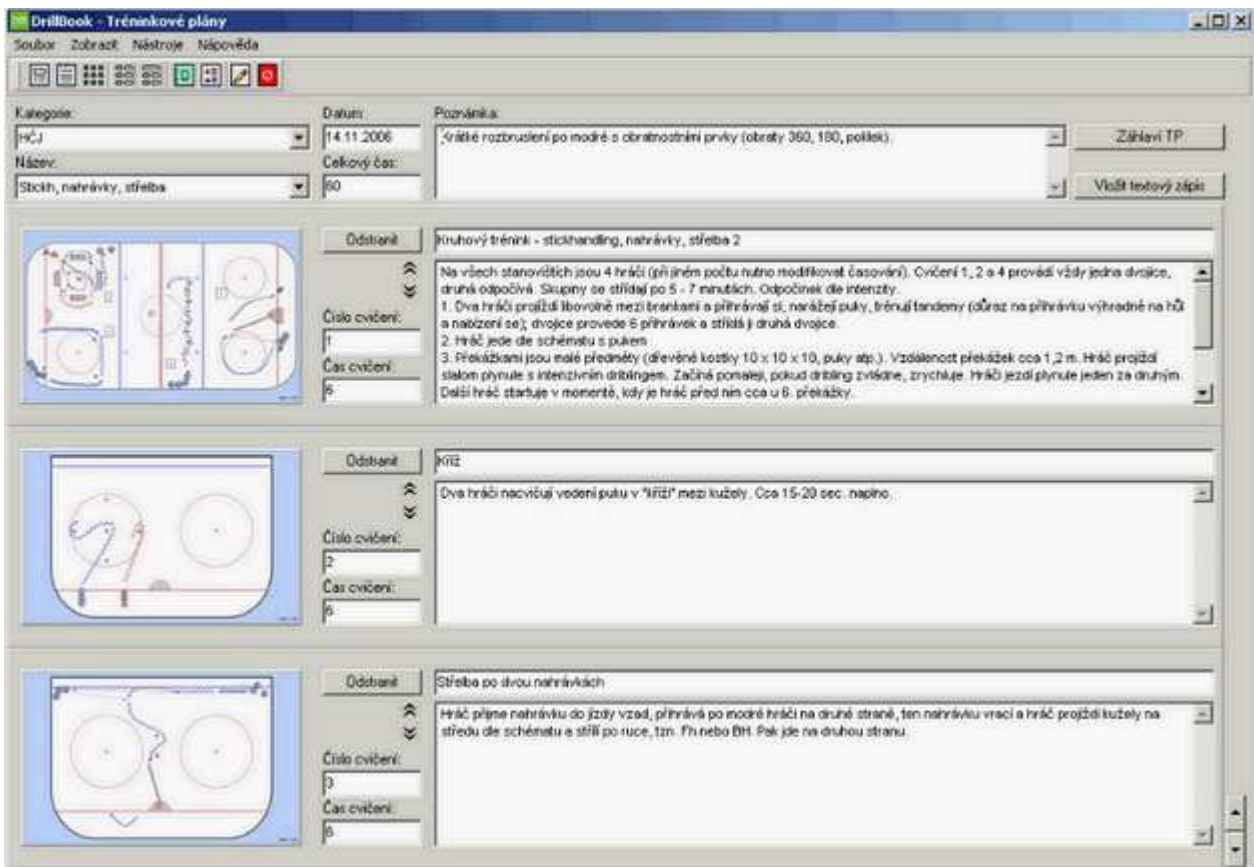
Ten moduł pozwala użytkownikowi oglądać 16 schematów jednocześnie. Mogą one być przenoszone do modułu Ćwiczeń graficznych, albo bezpośrednio przygotowywanych jednostek treningowych.



Zdjęcie zaczerpnięte jest z programu dla trenerów hokeju na lodzie /w piłce nożnej występuje ten sam panel/.

Jednostki treningowe.

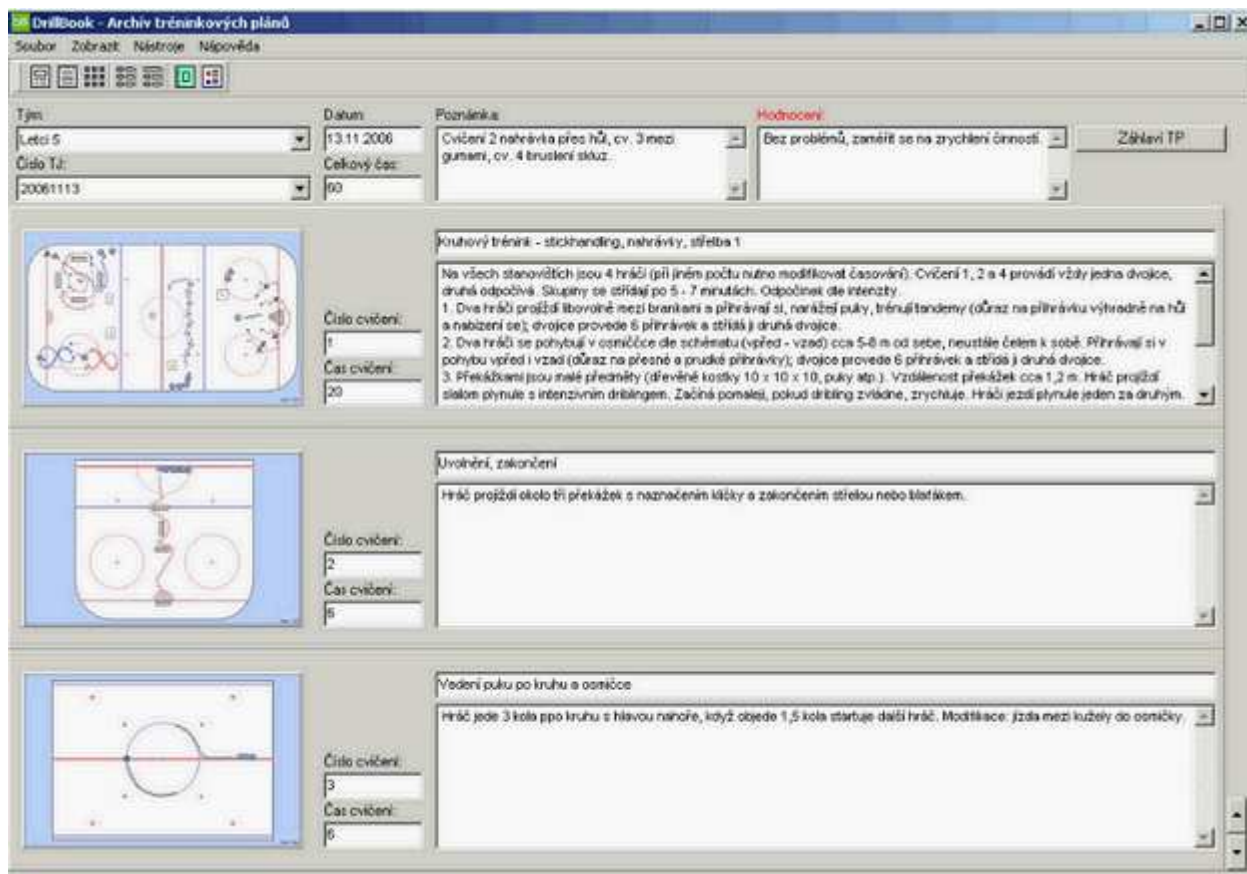
Przygotowanie określonej części treningu wymaga poświęcenia dużo więcej czasu, niż jednego ćwiczenia. Moduł ten pozwala przenieść dowolną liczbę schematów /graficznych albo formie tekstu/ do tworzonej jednostki treningowej. Utworzoną jednostkę treningową możemy przypisać do określonej kategorii, sklasyfikować, wyeksportować do formatu HTML i oczywiście wydrukować. Jednostki treningowe mogą zostać opublikowane w podstawowym, albo powiększonym interfejsie. Podstawowy interfejs ogranicza się tylko do ćwiczeń graficznych, powiększony może być uzupełniony o notatki tekstowe trenera.



Zdjęcie zaczerpnięte jest z programu dla trenerów hokeju na lodzie /w piłce nożnej występuje ten sam panel/.

Archiwum jednostek treningowych.

Ten moduł pozwala na przechowywanie jednostek treningowych użytych do konkretnych treningów.



Zdjęcie zaczerpnięte jest z programu dla trenerów hokeju na lodzie /w piłce nożnej występuje ten sam panel/.

Dziennik treningowy.

Dziennik treningowy służy trenerom do rejestracji wydarzeń w zespole. Stwarza możliwość pracy z większą ilością zespołów i prowadzeniem dla nich oddzielnych dzienników. Pozwala na dokonywanie dowolnej ilości wpisów /liczba zawodników/ oraz ich wydruk.

Karty zawodnicze.

Moduł ten może zostać użyty przez użytkowników dla zapisywania indywidualnych informacji o poszczególnych zawodnikach. Stwarza możliwość utworzenia dowolnej liczby kart dla zawodników danego zespołu.

Program występuje w następujących wersjach językowych: czeskiej, angielskiej, niemieckiej, słowackiej, hiszpańskiej, portugalskiej, holenderskiej, włoskiej.

www.drillbook.net

Pomoc techniczna i często zadawane pytania.

Jak mam postępować po zakupie programu?

Po wejściu na stronę www.drillbook.net w okienku „Download” pobierasz wersję demonstracyjną programu DrillBook, lub DrillBook Football Professional. Po uruchomieniu programu ukazuje się okienko z wygenerowanym numerem. Numer ten należy przesłać e-mailem na adres: info@drillbook.net W ciągu 24 godzin /po wcześniejszym dokonaniu zapłaty/ zostanie przesłany kod aktywacyjny, który następnie wpisujesz w wyświetlającym się okienku. Nie trzeba ponownie instalować programu, ponieważ każda

instalacja generuje nowy klucz. Jest to zabezpieczenie w celu ochrony praw autorskich. Bazując na wygenerowanym numerze producent jest w stanie kontrolować, czy użytkownik instaluje program na więcej niż jednym komputerze. Jacyś użytkownicy przesłali nam nawet cztery wygenerowane numery z tłumaczeniem, że nie są w stanie uruchomić programu.

...Otrzymałem kod aktywacji, ale nie mogę uruchomić programu, który mówi, że klucz jest niepoprawny...

Dzięki temu stwierdzeniu doszliśmy do wniosku, że nie każdy użytkownik jest w stanie poradzić sobie z przeprowadzeniem prostej instalacji programu. Dlatego stworzyliśmy instrukcję instalacji programu krok po kroku. Proszę postępować według poniższego opisu;

1. Pobierz wersję demonstracyjną programu Drillbook lub Drillbook Football Professional.
2. Postępuj według instrukcji wyświetlanych w oknie instalacji. Polecamy nie zmieniać folderu, w którym program zostanie zainstalowany (c:\Program Files\ DrillBook albo c:\ Program Files\DrillBookFootballProfessional). Wybierz opcję ikona na pulpicie.
3. Po zakończeniu pracy instalacji nie uruchamiaj ponownie instalatora poszczególnych programów.
4. Możesz rozpocząć pracę z programem demonstracyjnym poprzez kliknięcie na pulpicie na ikonkę programu, lub poprzez menu; Start - Programy - DrillBook (albo DrillBook Football Professional) Po uruchomieniu programu ukazuje się okno z wygenerowanym numerem. Możesz pracować z programu demonstracyjnym, lub po otrzymaniu kodów aktywacyjnych w wpisaniu ich w okienko z pełną wersją programu.

Jak postępować, by rozpocząć pracę z programem?

W wersji programu DrillBook Football Professional wszystkie place i dostępne boiska aktywowane są automatycznie. Czemu zrobić, gdy pierwsze zapoczątkowanie programu? Oprócz aktywacji (zobacz) aktywować się wymagane place zabaw w menu Tools - Tężejąc. W wersji Argumentu za Futbolu DrillBook wszystkie place zabaw zawarty w programie jest aktywował się automatycznie.

Jak uaktualnić program?

Pobierz plik instalacji dla uaktualnienia i zainicjuj je /kiedy aktualizujesz program musi zostać wyłączony). Przed rozpoczęciem aktualizacji zalecane jest wykonanie kopii zapasowej (Narzędzia - Kopia zapasowa – ćwiczenia graficzne).

Jestem użytkownikiem wersji DrillBook i teraz zmieniłem na wersję Argumentu za Futbolu DrillBook.

Jak przeniosę dane?

Uruchom DrillBook i zrób kopię wszystkich danych. Nie używaj tej funkcji równocześnie do wszystkich danych, ale dla każdego modułu oddzielnie. Wtedy otwórz program DrillBook Football Professional. W narzędziach Menu użyj funkcji Przywracanie kopii zapasowej i przywracaj stopniowo wszystkie dane. Zaczynaj przywracanie danych od ćwiczeń graficznych.

Dla jakich sportów program jest przeznaczony?

Program może zostać użyty dla każdego sportu, w którym konieczne jest zastosowanie schematów graficznych. Program DrillBook przystosowany jest do tworzenia schematów w hokeju na lodzie, piłce nożnej, unihokeju, siatkówce, koszykówce, piłce ręcznej. Zawiera opcję umożliwiającą importowanie boiska /placów/ niezbędnych dla danego rodzaju sportu. Jeżeli uważasz, że dla jakiejś dyscypliny sportu nie ma stworzonego odpowiedniego pola skontaktuj się z nami, by autor przygotował odpowiednie pole dla danego programu.

Czy to jest możliwe, by przenieść ćwiczenia graficzne z programu DrillBook do DrillBook Football Professional?

Jest to możliwe, ale tylko dla tych, w których zostało użyte jedno z przygotowanych w programie boisk, lub placów. Natomiast nie ma możliwości pokazania schematów utworzonych w programie DrillBook Football Professional w wersji DrillBook (wersja DrillBook nie zawiera liczb graczy, celów).

Czy program DrillBook (DrillBook Football Professional) jest w różnych wersjach?

Menu programów niebawem będą dostępne w wielu językach (zobacz homesite). Interfejs języka jest rozwiązany w formie pakietów językowych, więc tłumaczenie do danego języka jest bardzo łatwe.

Dla jakie systemów operacji podanie jest znaczone?

DrillBook jest dostosowany wyłącznie dla Windows OS 2000 / XP. Programy nie zostały przetestowane dla Windows 98 / Me.

Na ilu komputerach można korzystać z programu?

Opłacona licencja pozwala korzystać z programu tylko na jednym komputerze. Dla większej ilości komputerów /max. do 10 w klubie/ należy nabyć multilicencję i skontaktować się z właścicielem programu.