

Svenska Golf Förbundet i samarbete med SYSteam Halmstad

# OnScreen Manual

Ett informationssystem för GIT

SYSteam Halmstad  
Version 8, 2011-07-21

## Innehållsförteckning

Introduktion .....	3
Schematisk översikt .....	3
Rekommendationer utrustning .....	4
Komma igång första gången .....	5
Administration .....	8
Visningsprojekt .....	9
Huvudarea (1) .....	10
Bild .....	11
Film .....	12
Resultatlista tävling .....	13
Startlista tävling .....	14
Tidbokningslista .....	14
Ticker (2) .....	15
RSS .....	15
Rullande text .....	17
Publicera .....	18
Förhandsgranska .....	18
Mediakatalog .....	18
Visningspunkter .....	19
Detaljerad beskrivning av en klientinstallation .....	20
Felsökning och tips och trix .....	24
Avbryta visningen .....	24
Problem med autoinloggning .....	24
Det blinkar olika färger tex rött, och grönt på skärmen .....	24
Testbilden försvinner aldrig .....	24
Publiceringen fungerar inte .....	24
Gamla start - och resultatlistor visas på skärmen .....	25
Fel eller avsaknad av information .....	25
Visningsskärmen är svart .....	25
Visningsmjukvaran startar inte .....	25
Förlorat lösenord .....	25

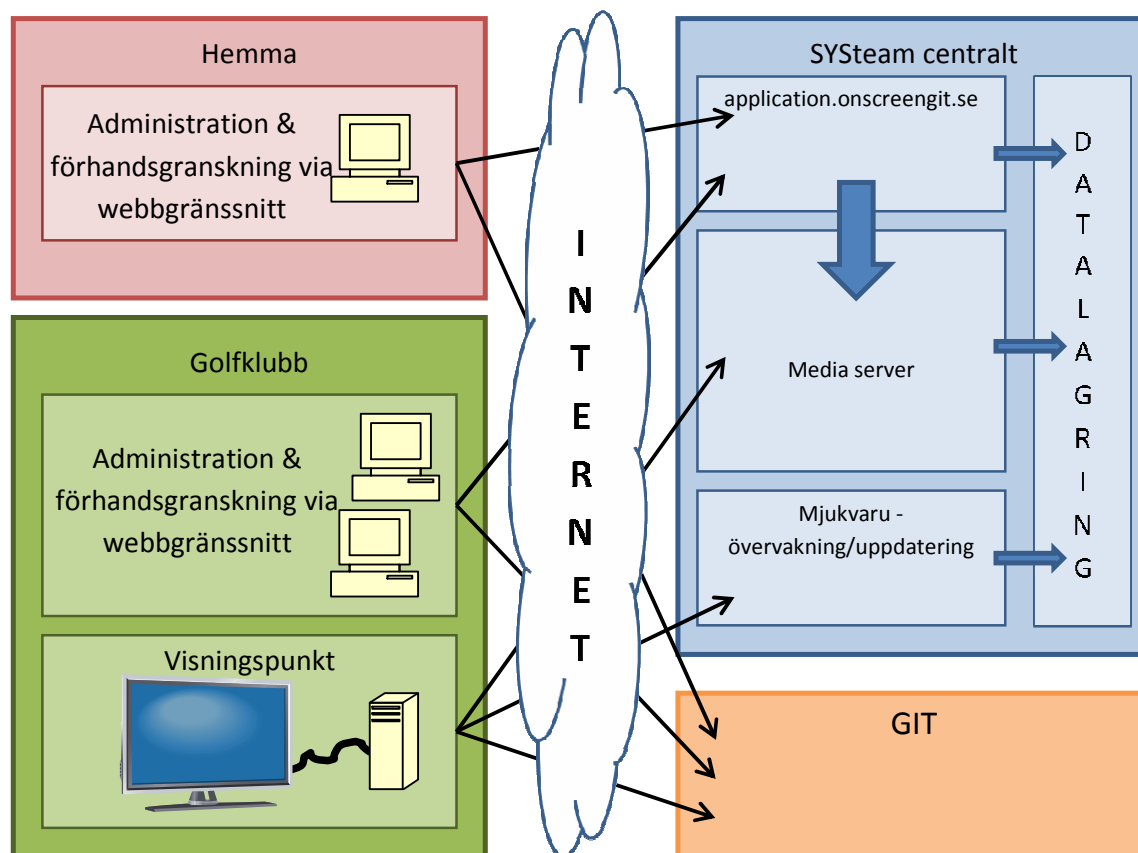
## Introduktion

Välkommen till nya OnScreen GIT, ett system för att visa information på Bildskärmar/TV-apparater på din golfklubb. OnScreen GIT är gjort för att förenkla administrationen för informationshantering samtidigt som det är ett kraftfullt verktyg.

Manualen beskriver OnScreen, som ingår som en del i GIT-systemet. Supporten sköts av av SGF's GIT-support på telefon 08-622 15 70.

Till säsong 2012 kommer det att släppas en utökad variant av OnScreen, OnScreen GIT nivå 2, till de golfklubbar som har krav på utökad funktionalitet. OnScreen GIT, nivå 2 har tex stöd för publicering till flera visningspunkter med olika information, hantera fler visningsprojekt, stående visning, styra behörigheter, utökad schemaläggning av program, "spot"-styrning av reklam samt tilläggsmoduler såsom webbkamerafunktion. Den utökade versionen säljs och supporteras av SYSteam Halmstad. Läs mer på <http://www.systemhalmstad.se/onscreengit>

## Schematisk översikt



## Rekommendationer utrustning

Bildformatet i OnScreen anpassas automatiskt efter den skärmapplösningen som visningsdatorn har. Detta innebär att filmer och bilder som visas automatiskt skalas upp eller ner skalenligt.

Vi rekommenderar att man väljer att köra visningen i upplösningen 1360x768 (720p) för visning på wide-screen-skärmar (16:9). Full-HD i 1920x1080 (1080p) är möjlig men kräver en mycket kraftfull visningsdator och det ställs högre krav på kablage och skärm. Om man har en skärm som är 4:3 format rekommenderas upplösning 1024x768. Notera att i 4:3-läge så förlorar man en sk visningsarea med information.

Bilden från visningsdatorn till visningsskärmen eller skärmarna kopplas in med VGA, DVI eller HDMI-kablage, det sistnämnda rekommenderas.

Det är mycket viktigt att hela kedjan, dvs datorns grafikutgång, skärmarna och kablage klarar det format/upplösning ni väljer och att formatet stöds i native (pixel-pixel) format. Tillika gäller att alla delar klarar samma frekvens. Vi rekommenderar normalt 1360x768 i 60Hz i native format (pixel-pixel). OBS! Det finns många produkter för kablage ute på marknaden med varierande pris och kvalitet. Se till att skaffa rätt kablage enligt rekommendationer.

Det rekommenderas att inte försöka konvertera bildsignal till en analog PAL-signal för överföring till klubbens nuvarande koaxial-nät, om klubben har ett sådant fördelat ut till flera TV-apparater. Det är dels mycket svårt tekniskt samtidigt som bildkvaliteten försämras avsevärt. Istället rekommenderas direktanslutning mellan visningsskärm och visningsdator mha en VGA, DVI eller HDMI-kabel (normalt max 10m kabel). Om bilden ska visas på mer än 1 skärm (eller till skärmar långt bort) rekommenderas fler visningspunkter/visningsdatorer (en dator till varje skärm) alternativt en splitter och bildförlängningsutrustning, sk KVM-utrustning, för att överföra digital bild över längre avstånd.

För att köra visningen på en dator rekommenderas en modern PC med Windows 7 (Home Premium och 64-bits fungerar också) med lägst 2Gb RAM samt dedikerat hårdvaruaccelererat grafikkort med lägst 512Mb, tex ett Nvidia GeForce. Ju bättre dator och grafikkort, ju bättre kommer visningen att "rulla".

Mjukvaran för Onscreen kräver lägst DirectX 9 samt det kompletta paketet av Microsoft .NET Framework 4 (Client + Extended-versionen). Den kompletta versionen kan laddas ner via följande länk:

<http://www.microsoft.com/downloads/sv-se/details.aspx?FamilyID=0a391abd-25c1-4fc0-919f-b21f31ab88b7#QuickDetails>

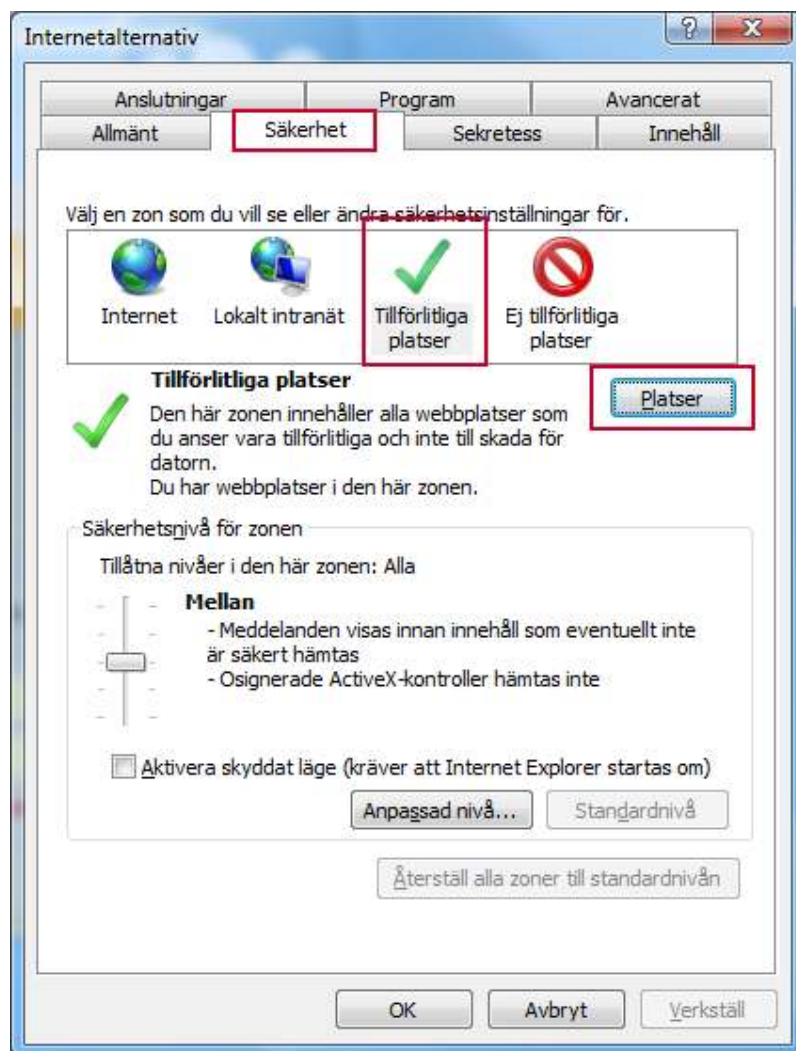
SYSteam erbjuder färdiga hårdvarupaket för OnScreen GIT för er som önskar förinstallerade mini-PC med HDMI-kabel och support med övervakningstjänst, klara att koppla in. Se mer på

<http://www.systemhalmstad.se/onscreengit>

## Komma igång första gången

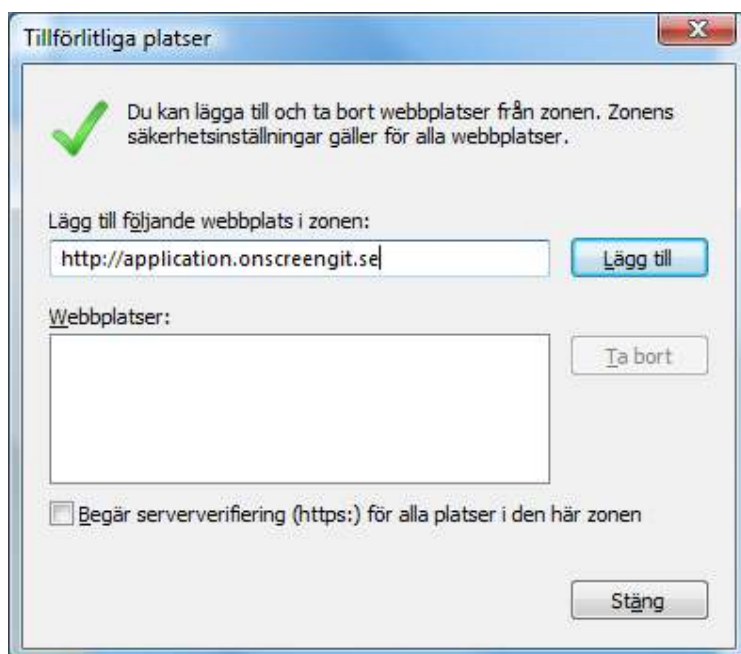
Innan man första gången från en dator (där man tänkt administrera Onscreen ) går in till OnScreen servern på <http://application.onscreengit.se> måste man i Internet Explorer gå in och lägga upp domänen som en tillförlitlig (trusted) plats.

För att registrera en tillförlitlig plats går man in via Verktyg -> Internetalternativ -> Välj fliken "Säkerhet" -> Välj gröna ikonen för "Tillförlitliga platser" -> Tryck på knappen "Platser":



Väl inne i denna dialog matas "<http://application.onscreengit.se>" (utan ") in i översta fältet som har benämningen "Lägg till följande webbplats i zonen:". Nedanför listan av webbplatser så ser ni en kryssruta med namnet "Begär serververifiering (https:) för alla platser i den här zonen", se till att denna är **urkryssad**.

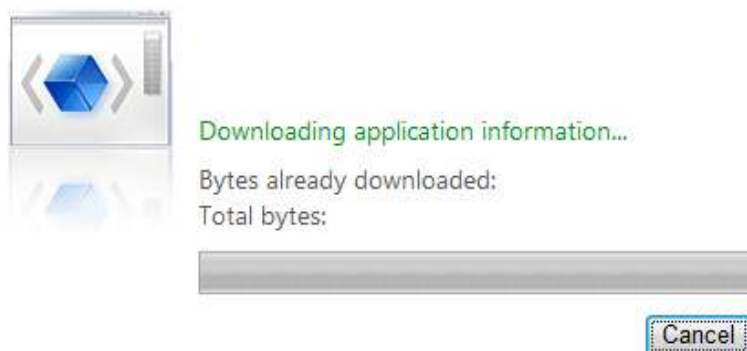
Nu när dialogen är korrekt ifylld,



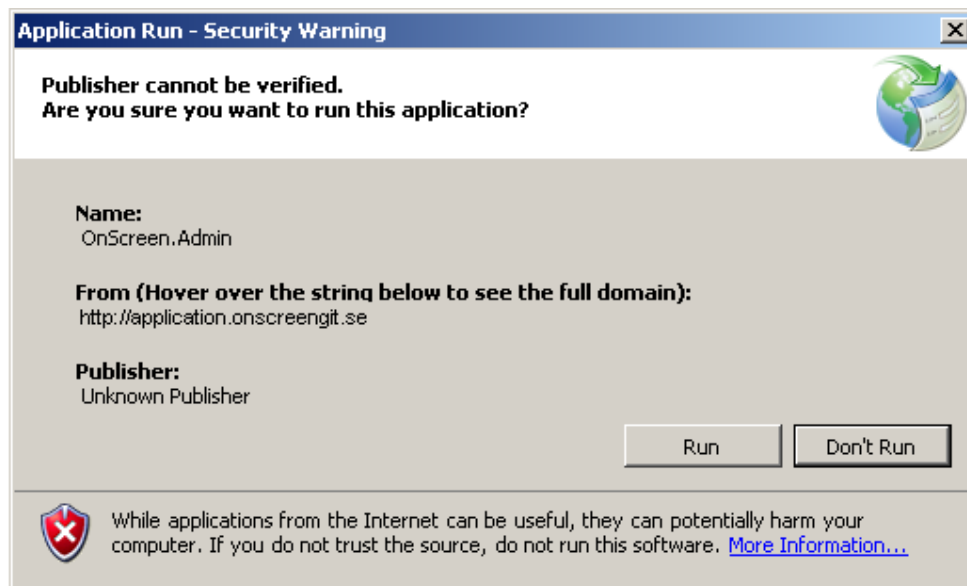
, så klickar man på knappen "Lägg till", därefter "Stäng" och till sista knappen "OK" i dialogen "Internetalternativ" för att slutföra registreringen.

Säkerställ nu att Microsoft .NET Framework 4 är installerat på datorn. Du kan se detta under Kontrollpanelen och Program (Lägg till / Ta bort program). För denna del av OnScreen (Administrationen av Onscreen via GIT) räcker det i de flesta fall med Client-versionen av .NET 4 men vi rekommenderar den kompletta versionen. Se avsnitt "Rekommendationer utrustning" för hjälp var du kan ladda ner .NET 4.

Nu är datorn redo för att starta OnScreen administration via genvägen i GIT. Första gången administrationsverktyget startas, och efter eventuella uppdateringar av den centrala mjukvaran, kommer en nedladdning ske:



*Innan verktyget startas upp första gången så kommer Windows presentera en varningen om att ett program vill köras inifrån Internet Explorer. För att acceptera att kod från `application.onscreengit.se` körs på maskinen trycker ni på knappen "Kör".*



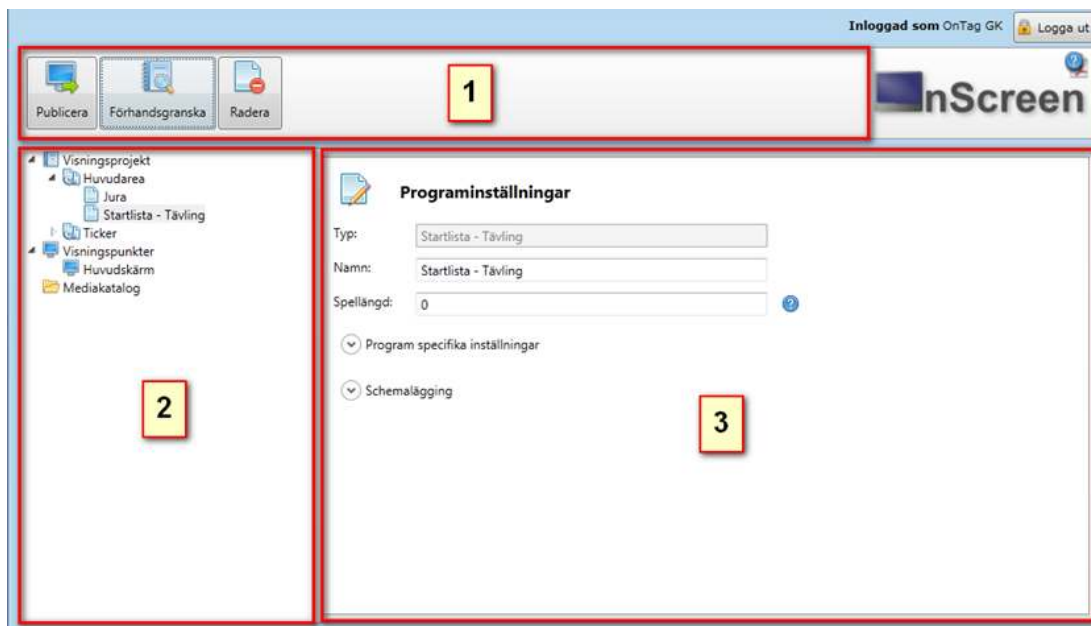
## Administration

Upp kommer sedan en skärmbild likt följande där din klubb tillhörighet är förifylld. Första gången man försöker logga in är lösenordet "onscreen". Innan man loggas in första gången kommer systemet tvinga användaren att ange ett nytt lösenord för sin klubb.



The screenshot shows a login form with a light blue background. At the top center is the "OnScreen" logo, which consists of a small blue square icon followed by the text "nScreen". Below the logo, there are two input fields. The first is labeled "Användarnamn" and contains the text "OnTag GK". The second is labeled "Lösenord" and is currently empty. To the right of the password field is a blue button with a yellow key icon and the text "Logga in".

Systemets administrationsarbetsyta är uppdelad i 3 delar.



- 1) En toolbar som visar de funktioner man kan göra på det man markerat i trädstrukturen
- 2) En trädstruktur med vad man kan arbeta med i systemet.
- 3) Ytans innehåll beror på vad man valt i trädstrukturen.

I trädstrukturen (2) finns följande huvudsektioner

<b>Visningsprojekt</b>	<b>Här bygger man upp ett manus till vad som skall visas på visningspunkten</b>
<b>Visningspunkter</b>	Klubbens visningspunkt listas här.
<b>Mediakatalog</b>	För att komma åt bilder i visningsprojektet måste dem först läggas upp här

## Visningsprojekt

Ett Visningsprojekt är, kan man säga, som ett manus för vad som skall visas på en visningspunkt. Nedan kommer vi i fortsättningen säga Projekt.

Ett projekt är uppdelat i två sektioner, huvudarea och en ticker. Se bilden nedan för att se var de olika sektionerna visas på en visningspunkt.

Tid	Spelare/Lag	Klass	Hål
10:00	Hörnsten, Lena (Upsala GK)	Dam-klassen	1
10:00	Johannesson, Ann-Kristin (Glasrikets GK)	Dam-klassen	1
10:06	Johansson, Anette (Mjölby GK)	Dam-klassen	1
10:06	Johansson, Anita (Mjölby GK)	Dam-klassen	1
10:12	Johansson, Ann-Christin (Mjölby GK)	Dam-klassen	1
10:12	JOHANSSON, Annica (PITEÅ GK)	Dam-klassen	1
10:18	JOHANSSON, Ann-Margret (PITEÅ GK)	Dam-klassen	1
10:18	Johansson, Ann-Margret (Ingarö GK)	Dam-klassen	1
10:24	Johnson, Anna (Upsala GK)	Dam-klassen	1

DN - Senaste nytt \* Resenärer hör av sig

**Omvälvningarna i Tunisien och tisdagens**

Huvudarean är markerad med en Etta (1) och Tickern är markerad med en tvåa (2). I området med trean (3) visas tex klockan och datum. Denna arean är endast tillgängligt i wide-screen-läge.

Hur bygger man nu upp ett projekt med dessa byggstenar? Det skall jag visa nu. Vill man se en förhandsvisnings på den man håller på att skapa är det bara att i Toolbaren trycka på knappen Förhandsgranska. Då startar en liten minivisningspunkt på skärmen som visar hela projektet.

Ångrar man ett val av Program är det bara att markera det i trädstrukturen och trycka på knappen Radera i Toolbaren.

### Huvudarea (1)

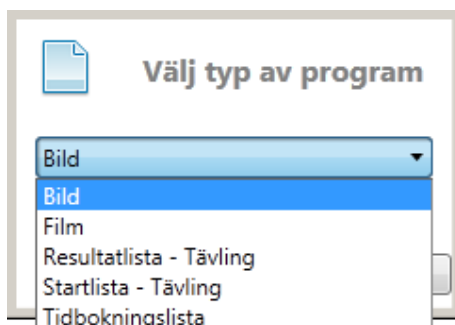
Markera sektionen Huvudarea i Trädstrukturen. Toolbaren uttökas med två nya knappar

-Lägg till program

-Lägg till programgrupp

Lägg till programgrupp kan man använda om man tänkt lägga upp en mängd olika program och vill gruppera dem på ett sätt som man själv väljer, exempelvis om man vill schemalägga sponsor information tillsammans med informationen för en specifik tävling.

Vi vill lägga till ett program på Huvudarean så vi väljer att trycka på Lägg till program knappen. Upp kommer följande dialog...



## Bild

Ett bildprogram visar JPG eller PNG filer som först har laddats upp i Mediakatalogen. Vi väljer bildprogrammet och huvudytan visar följande bild

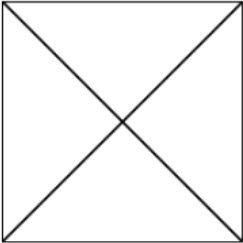
**Programinställningar**

Typ:

Namn:

Spellängd:  ?

Programspecifika inställningar

Förhandsgranskning: 

Namn:

Filnamn:

Beskrivning:

Välj bild

Schemaläggning

<b>Namn</b>	<b>Namnet på bilden. Inget som visas på visningspunkten utan är endast en referenstext i trädstrukturen</b>
<b>Spellängd</b>	Anger hur länge i sekunder som bilden skall visas. Står det 0 i denna så visas den till den har gjort sitt enligt de programspecifika inställningarna. Anger man ex 3 sekunder visas programmet i 3 sekunder för att sedan avbrytas och lämna över till nästa program i kedjan.
<b>Välj bild...</b>	En bild ifrån Mediakatalogen väljs
<b>Schemaläggning</b>	
<b>Från</b>	Datomet för när bilden skall börja visas
<b>Till</b>	Datomet för när bilden skall sluta visas

## Film

Ett filmprogram visar .MPEG, .MPG och .WMV filmer som först laddats upp i Mediakatalogen. Vi väljer Filmprogrammet och huvudytan visar följande bild.

**Programinställningar**

Typ:

Namn:

Spellängd:  ?

Programspecifika inställningar

Förhandsgranskning:      Namn:

   Filnamn:

   Beskrivning:

Schemaläggning


Från:  15

Till:  15

<b>Namn</b>	<b>Namnet på bilden. Inget som visas på visningspunkten utan är endast en referenstext i trädstrukturen</b>
<b>Spellängd</b>	Anger hur länge i sekunder som filmen skall visas. Står det 0 i denna så visas den till den har gjort sitt enligt de programspecifika inställningarna. Anger man ex 3 sekunder visas programmet i 3 sekunder för att sedan avbrytas och lämna över till nästa program i kedjan.
<b>Välj film...</b>	En film ifrån Mediakatalogen väljs
<b>Starta filmen</b>	Visar en förhandsvisning av filmen
<b>Schemaläggning</b>	
<b>Från</b>	Datomet för när filmen skall börja visas
<b>Till</b>	Datomet för när filmen skall sluta visas

## Resultatlista tävling


Här kan man välja valfri klubbtävlings startomgång.



### Programinställningar

Typ:

Namn:

Spellängd:  


Programspecifika inställningar


Tävling:

Startomgång:

Rullningshastighet:

Schemaläggning

Från:  

Till:  

<b>Namn</b>	<b>Namnet på bilden. Inget som visas på visningspunkten utan är endast en referenstext i trädstrukturen</b>
<b>Spellängd</b>	Anger hur länge i sekunder som filmen skall visas. Står det 0 i denna så visas den till den har gjort sitt enligt de programspecifika inställningarna. Anger man ex 3 sekunder visas programmet i 3 sekunder för att sedan avbrytas och lämna över till nästa program i kedjan.
<b>Programspecifika inställningar</b>	
<b>Tävling</b>	Man väljer en av klubbens tävlingar ifrån listan
<b>Startomgång</b>	Vald tävlings startomgångar visas och man väljer den som skall visas
<b>Rullningshastighet</b>	Hur snabbt resultatlistan skall röra sig vertikalt anger man här genom att dra markören åt antingen höger eller vänster. Dras den åt höger ökar visningshastigheten.
<b>Schemaläggning</b>	
<b>Från</b>	Datomet för när resultatlistan skall börja visas
<b>Till</b>	Datomet för när listan skall sluta visas

## Startlista tävling


Detta program läggs upp precis som för Resultatlistan ovan.

## Tidbokningslista

Tidbokningslistan är precis som det låter. Det är en lista av vald typ som visar tidbokningsläget på vald bana.

Följande listtyper finns:


<b>Resterande innevarande dag</b>	<b>Visar tiderna för nuvarande klockslag och framåt till sista tiden</b>
<b>Hela efterkommande dag</b>	Visar alla tider för morgondagen
<b>1-10 timmar framåt</b>	Tiderna som visas från och med nuvarande klockslag begränsas till det antal timmar som väljs.



### Programinställningar

Typ:

Namn:

Spellängd:  


Programspecifika inställningar


Bana:

Tider att visa:

Rullningshastighet:

Schemaläggning

Från:  

Till:  

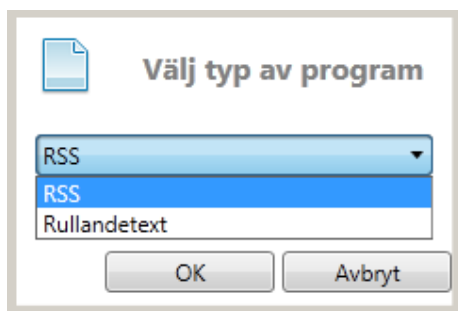
<b>Namn</b>	<b>Namnet på programmet. Inget som visas på visningspunkten utan är endast en referenstext i trädstrukturen</b>
<b>Spellängd</b>	Anger hur länge i sekunder som listan skall visas. Står det 0 i denna så visas den till den har gjort sitt enligt de programspecifika inställningarna. Anger man ex 3 sekunder visas programmet i 3 sekunder för att sedan avbrytas och lämna över

	till nästa program i kedjan.
<b>Programspecifika inställningar</b>	
<b>Bana</b>	Man väljer vilken bana som tider skall visas för
<b>Tider att visa</b>	Bestämmer vilka tider som skall visas. Se listan ovan.
<b>Rullningshastighet</b>	Hur snabbt listan med tider skall röra sig vertikalt anger man här genom att dra markören åt antingen höger eller vänster. Dras den åt höger ökar visningshastigheten.
<b>Schemaläggning</b>	
<b>Från</b>	Datomet för när listan skall börja visas
<b>Till</b>	Datomet för när listan skall sluta visas

## Ticker (2)

En ticker är nästa sektion som ett projekt kan innehålla. Precis som för Huvudarea läggs det till två knappar i toolbaren när den markeras i trädstrukturen, Lägg till program och radera program.

När vi väljer att Lägga till ett program för Ticker kommer följande dialog fram:



## RSS

RSS är ett XML baserat filformat som vi använder för att visa sammanfattande eller fullständigt innehåll av text från exempelvis en nyhetsleverantör. Detta kan vi lägga till i vårt projekt för att t.ex. visa nyheter ifrån Dagens Nyheter, Golf.se eller ifrån annan RSS som ni hittar på Internet.

Programmet visar följande vy i huvudytan



## Programinställningar

Typ:

Namn:

Spellängd:  

### Programspecifika inställningar

Rubrik:

RSS adress:

Max antal artiklar:

Stopptid (sekunder):

### Schemalagging


Från:  

Till:  

<b>Namn</b>	<b>Namnet på programmet. Detta är inget som visas på visningspunkten utan är endast en referenstext i trädstrukturen</b>
<b>Spellängd</b>	Anger hur länge i sekunder som RSS'en skall visas Står det 0 i denna så visas den till den har gjort sitt enligt de programspecifika inställningarna. Anger man ex 3 sekunder visas programmet i 3 sekunder för att sedan avbrytas och lämna över till nästa program i kedjan.
<b>Programspecifika inställningar</b>	
<b>Rubrik</b>	Denna text visas på visningspunkten. Det är en statisk text som du själv anger.
<b>RSS Adress</b>	Här klistras länken till RSS'en in.
<b>Max antal objekt</b>	Det max antal objekt i feeden som skall visas
<b>Stopptid i sekunder</b>	Anger hur länge en textrad står still på skärmen innan nästa rad tar vid
<b>Schemalagging</b>	
<b>Från</b>	Datomet för när RSS'en skall börja visas
<b>Till</b>	Datomet för när RSS'en skall sluta visas

## Rullande text


Programmet visar följande vy i huvudytan



### Programinställningar

Typ:

Namn:

Spellängd:  


Programspecifika inställningar


Rubrik:

Meddelande:

Stopptid (sekunder):

Schemaläggning

Från:  

Till:  

<b>Namn</b>	<b>Namnet på programmet. Detta är inget som visas på visningspunkten utan är endast en referenstext i trädstrukturen</b>
<b>Spellängd</b>	Anger hur länge i sekunder som den rullande texten skall visas. Står det 0 i denna så visas den till den har gjort sitt enligt de programspecifika inställningarna. Anger man ex 3 sekunder visas programmet i 3 sekunder för att sedan avbrytas och lämna över till nästa program i kedjan.
<b>Programspecifika inställningar</b>	
<b>Rubrik</b>	Denna text visas på visningspunkten. Det är en statisk text som du själv anger.
<b>Meddelande</b>	Det meddelande som du vill skall rulla nedifrån och upp.
<b>Stopptid i sekunder</b>	Hur många sekunder texten stoppar innan den fortsätter ut ifrån bilden
<b>Schemaläggning</b>	
<b>Från</b>	Datomet för när texten skall börja visas
<b>Till</b>	Datomet för när testen skall sluta visas

## Publicera

När man aktiverar topp noden "Visningsprojekt" i trädstrukturen visas dessa knappar i verktygsfältet:



Ingen av de bilder och information man lägger upp i sitt Visningsprojekt kommer att presenteras på visningsskärmen förrän man väljer knappen "Publicera". När man trycker på den sparas en ögonblicksbild av den aktuella schemaläggningen ner och visningsskärmen meddelas att den nu ska börja visa detta.

Observera att skärmen inte direkt kommer börja visa den nya informationen. Det kan ta upp till 15-20 minuter innan informationen når skärmen, mer om stora filmer eller många bilder ingår i projektet. Status när man senast klickade på publicera och när en visningspunkt senast var i kontakt med servern (görs automatiskt varje 15min) för att hämta och starta visning av en ny publicering man har gjort kan ses i trädstrukturen under noden Visningspunkter, tex klicka Huvudskärmen.

Eftersom en ögonblicksbild sparas vid publiceringstillfället är det inget som hindrar att man direkt efter en publicering gör förändringar i sitt Visningsprojekt. Dessa ändringar kommer inte komma till skärmen förrän man på nytt väljer att "Publicera".

## Förhandsgranska

När man aktiverar toppnoden "Visningsprojekt" i trädstrukturen visas dessa knappar i verktygsfältet:



Innan man publicerar sitt Visningsprojekt till skärmen kan det vara så att man vill verifiera att allt kommer att se ut som man förväntar sig. Om man trycker på "Förhandsgranska" kommer ett nytt litet fönster öppnas. Efter en kort laddningstid kommer informationen visas upp i fönstret precis på samma sätt som den kommer se ut på den riktiga visningsskärmen efter en Publicering.

Observera att kvaliteten av en förhandsgranskning understiger den på den dedikerade visningsskärmen. Detta p.g.a. den förminskade bildytan och det faktum att bilder och filmer vid Förhandsgranskning strömmas live från servern.

## Mediakatalog

I Media katalogen lägger man in alla bilder och filmer som man vill kunna välja in i något program. I Toolbaren visar sig två knappar "Ny" och "Lägg till".

Knappen Ny gör att man kan skapa en ny underkatalog i Mediakatalogen. Detta använder man om man skulle vilja strukturera upp sin katalog med ex. alla bilder i en katalog och filmerna i en katalog osv. Knappen Lägg till gör att man kan välja ut den fil man vill lägga till den katalog man markerat i trädstrukturen.

Vid visning anpassas bilder och filmer skalenligt för att passa huvudarean som utgör exakt 6/7 av skärmens upplösning. Ex om man kör visningen i 1360x768 så är bildarean ca 1170x670pixlar.

## Visningspunkter

För att kunna presentera skapat program på en TV-skärm måste en klientdator(visningsdatorn), med tillgång till Internet, kopplad till skärmen installeras med OnScreens klientmjukvara (visningsmjukvara). Nedladdning av denna finner man om man ställer sig på noden "Huvudskärm" i administrationsverktygets trädstruktur. Till höger visas då uppgifter om visningspunkten:



### Visningspunkt

Namn:	<input type="text" value="Huvudskärm"/>
Beskrivning:	<input type="text" value="Huvudskärm"/>
Senaste kontakt:	<input type="text"/>
Installationsfiler:	<a href="#">Ladda ner klientinstallationsfiler</a>
Senast publicering:	<input type="text"/>
Mediainformation:	<input type="text"/>

Det ingår en visningspunkt per klubb i denna OnScreen-version.

Klicka på länken "Ladda ner klientinstallationsfiler" för att starta nerladdningen av den zip-fil som innehåller installationen. Observera att installationen är unik för just denna visningspunkt och således endast kan användas för att installera en klientdator.

OBS! Du måste vara inloggad som administratör på datorn för att genomföra installationen.

När den nedladdade mjukvaran ska installeras på den utsedda visningsdatorn måste det göras av en användare som loggat in med administratörsrättigheter på den lokala klienten. Detta är för att installationen automatisk kommer vilja skapa en ny automatiskt inloggad användare för OnScreen på klient. Observera att installationen, beroende på inställningar i den lokala Windowsmiljön, i vissa fall inte kommer lyckas med att konfigurera upp den automatiska inloggningen.

Vi rekommenderar att visningsdatorn är en ren dator (d.v.s. endast installerad med operativsystem och nödvändiga drivrutiner) som inte ligger med i eventuella domäner men som har tillgång till Internet. Vidare krävs att den kompletta versionen av Microsoft .NET Framework 4 är installerat på datorn. Läs mer om hårdvara och .NET 4 i avsnittet "Rekommendationer utrustning".

När installationen är slutförd så ska datorn startas om och om den automatiska inloggningen lyckas så kommer OnScreen automatiskt kontakta servern för att hämta ner ytterligare mjukvara, inställningar och till sist starta om datorn igen. Vid eventuella uppdateringar av mjukvaran centralt kommer OnScreen på liknande sätt själv ombesörja uppdateringen av datorn lokal.

Exempel på visningspunkt när den rullar på en skärm:

Startlista: SYSteam scratch 36 hål, singel			
Omg: 1 - Dam-klassen (Kvinna), Herr-klassen (Man)			
Tid	Spelare/Lag	Klass	Hål
10:00	Hörnsten, Lena (Upsala GK)	Dam-klassen	1
10:00	Johannesson, Ann-Kristin (Glasrikets GK)	Dam-klassen	1
10:06	Johansson, Anette (Mjölby GK)	Dam-klassen	1
10:06	Johansson, Anita (Mjölby GK)	Dam-klassen	1
10:12	Johansson, Ann-Christin (Mjölby GK)	Dam-klassen	1
10:12	JOHANSSON, Annica (PITEÅ GK)	Dam-klassen	1
10:18	JOHANSSON, Ann-Margret (PITEÅ GK)	Dam-klassen	1
10:18	Johansson, Ann-Margret (Ingarö GK)	Dam-klassen	1
10:24	Johnson, Anna (Upsala GK)	Dam-klassen	1



3

DN - Senaste nytt \* Resenärer hör av sig

**Omvälvningarna i Tunisien och tisdagens**

2

### Detaljerad beskrivning av en klientinstallation

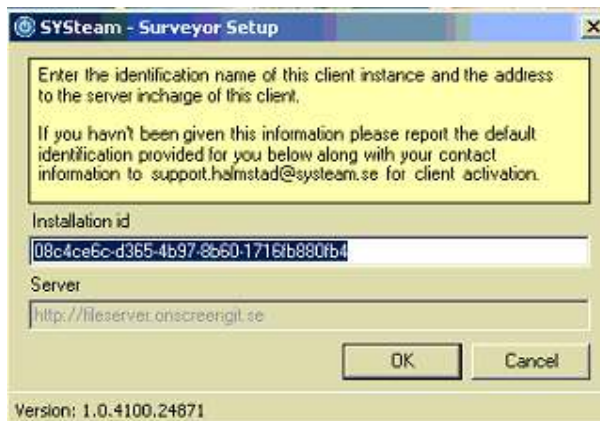
När du klickat på "Ladda ner klientinstallationsfiler" enligt ovan skall du i Spara dialogen som kommer välja att spara .ZIP filen till en katalog som du hittar till efter nedladdningen.

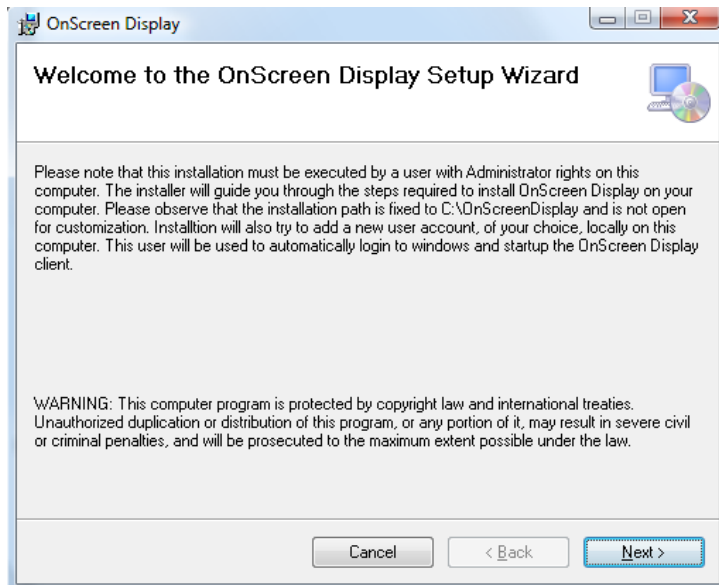
**OBS!** Du måste vara inloggad som administratör på datorn för att genomföra installationen.

När nedladdningen är klar går du till mappen där filen "OnScreen.Install.Client.zip" sparades. Högerklickar på filen och väljer att extrahera filerna.

När ZIP-filen packats upp till en egen katalog går du in i katalogen och dubbelklickar på filen "OnScreen.Install.Client.msi" och installationen startar.

**OBS!** Det är mycket viktigt att filerna packas upp i en egen katalog och att installationen körs därifrån. Annars kommer installationsprogrammet fråga om installations-id samt att man ska kontakta SYSteam för aktivering (se bild nedan) . Detta ska alltså inte behövas utan gör om processen genom att avbryta och därefter starta installationen från den uppackade katalogen.

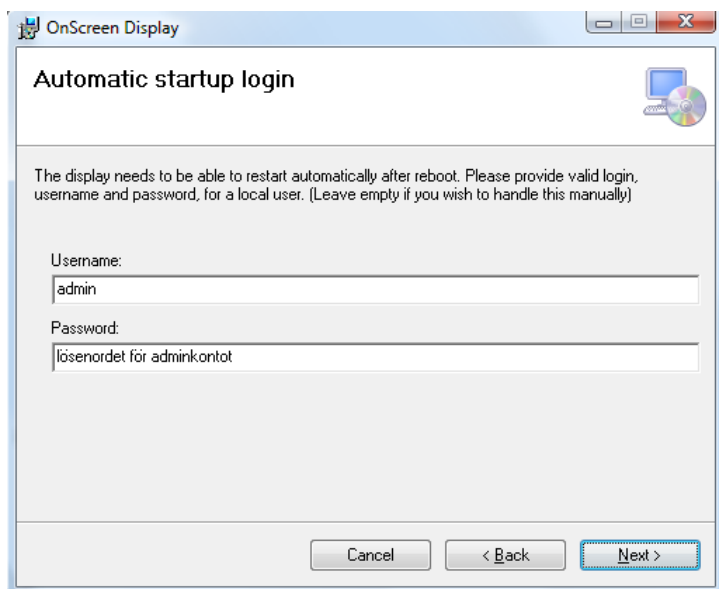


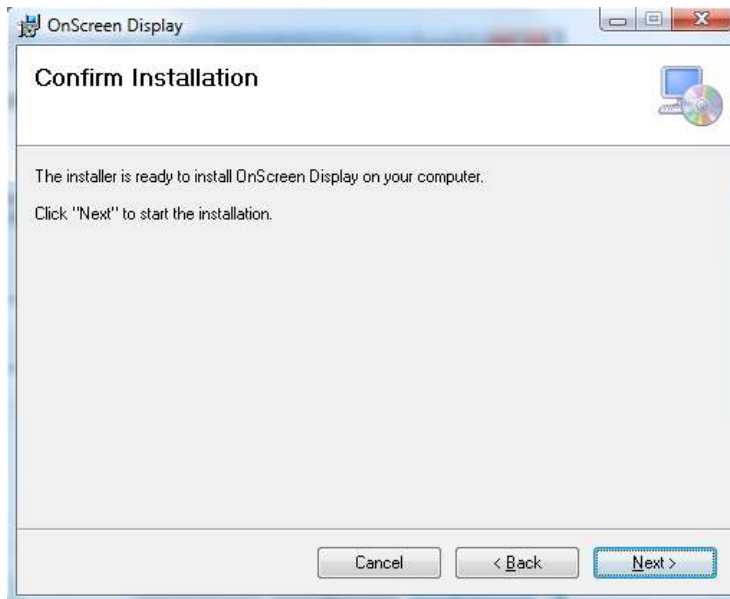


Välj "Next >"

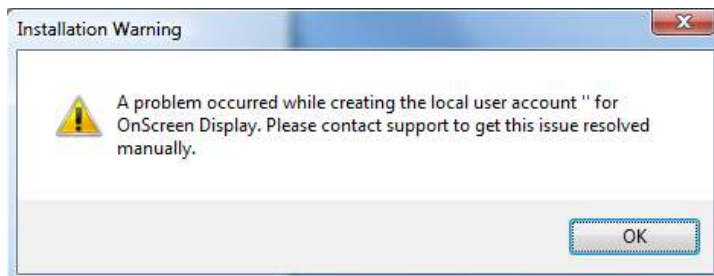
Då visningspunkten skall starta upp automatiskt när datorn startas om måste installationen få administratörsrättigheter på datorn. Detta för att installationen skall skapa upp en egen användare som används av klienten.

Vill du hantera detta själv eller helt enkelt använda den aktuella användaren så anger du varken användarnamn eller lösenord i denna bild utan väljer att gå vidare med "Next >" annars skriver du in uppgifterna och får vidare.

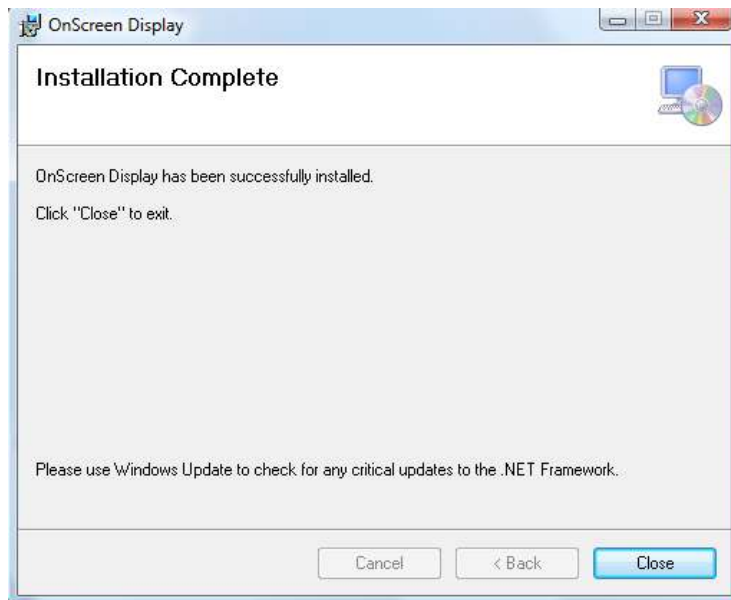




**OBS!** Om du får nedan meddelande när installationen skall avslutas? Det är ingen fara och betyder inte att installationen misslyckades utan endast att en eventuell ny användare på datorn och/eller automatinslogningen inte korrekt kunde genomföras utan får hanteras manuellt, se vidare avsnittet felsökning automatinslogning.



När installationen är klar visas denna skärmbild där man trycker på "Close".



Gör sedan en omstart av datorn och visningen kommer igång automatiskt. Efter första uppstart startar vanligen OnScreen själv om för att den hittade en uppdatering så vänta en omstart till av datorn.

Efter omstart kommer en testbild upp som innebär att OnScreen initierar visningspunkten första gången samt förbereder visning av det som är publicerat. Det kan ta upp till 15 minuter innan den riktiga visningen kommer igång.

Om ni får problem med att visningen inte kommer i gång, se avsnittet "Felsökning och tips och trix".

## Felsökning och tips och trix

### Avbryta visningen

Om ni behöver avbryta en pågående visning vid något tillfälle för att göra annat på datorn så starta Aktivitetshanteraren (Task Manager) och avsluta Screen Blocker (processnamn Surveyer.exe) och därefter OnScreenMainWindow (processnamn Application.exe). Task Manager kan startas genom att man trycker Ctrl+Shift+Esc alt kan man nå den via Ctrl+Alt+Del.

För att senare återstarta visningen rekommenderas att man startar om datorn. Som alternativ kan man också gå in i OnScreen-mappen C:\OnScreenDisplay och manuellt starta programmet Starter.exe.

### Problem med autoinloggning

Om inte autoinloggningen fungerar på en Windows XP efter installationen rekommenderar vi att ni använder programmet TweakUI (en del av Microsoft PowerToys) för att konfigurera en autoinloggning. Programmet inklusive instruktion finns att hämta gratis på <http://www.microsoft.com/windowsxp/downloads/powertoys/xppowertoys.msp>.

Om ni kör Windows 7 och behöver ställa in automatinloggning så kan inte TweakUI inte användas utan kan konfigureras manuellt i kontrollpanelen användarhantering eller i registret. Kontakta nätverkstekniker.

### Det blinkar olika färger tex rött, och grönt på skärmen

När det blickar rött och grönt och andra färger på visningsskärmarna beror det på oftast på att grafikkortet i datorn är för gammalt (I loggfilen under c:\OnScreenDisplay\LiveData\ står det då "Computer doesn't support WPF hardware rendering". För att vara säker på att så är fallet vänligen stäng av eventuella fjärrstyrningstjänster som är aktiva, tex Log Me In för dessa kan störa programmet att tolka grafikkortets kapacitet. Kontrollera också att lägst DirectX9 är installerat på datorn. Prova därefter igen och fungerar inte det så behöver grafikkortet bytas ut och kanske hela datorn. Läs mer i avsnittet Rekommendationer utrustning.

### Testbilden försvinner aldrig

Testbilden visas första gången OnScreen-visningen körs igång. Det kan ta upp till 15 minuter eller mer innan visningen körs igång efter att man publicerat sitt visningsprojekt. Om det ändå inte fungerar, se avsnitt Publiceringen fungerar inte.

### Publiceringen fungerar inte

När ni trycker på publicering kan det ta upp till 15 minuter innan information syns på visningsskärmen, inte ett par minuter som det kan stå i meddelandet. Vänta således i 15 minuter och kontrollera därefter status på visningspunkten under noden Visningspunkter, tex Huvudskärmen. Där står vilket tid som visningspunkten senast var i kontakt med onscreen servern för att hämta en ny publicering.

Ett annat problem kan vara att man har bytt dator och installerat samma visningsmjukvara(klientinstallationen) på nya datorn. Då tror systemet att den gamla fortfarande aktiv. För att lösa detta ändra något som ska visas., tex lägg till eller ta bort en bild, och därefter välj publicera på nytt. Det går inte bara att trycka på Publicera utan att ändra något.

Om man har visningsmjukvaran (klientinstallationen) installerad på flera datorer får man också samma symptom. Varje klientinstallation är unik och skall endast användas på en dator, inte flera. Önskar man flera visningspunkter som ska visa samma sak kontakta supporten för att få upplagt ytterligare någon (jämt Huvudskärmen) som man förslagsvis döper till Restaurang eller Shop. Då skapas det nya klientinstallationspaket för respektive visningspunkt.

Ni klubbar som har dubbla anläggningar. 2 banor med varsin reception kan få godkänt att få 2st OnScreen konton för att på så vis administrera olika visning på de båda ställena, tex visning tidbokning Norra, respektive tidbokning Södra banan. I övriga fall krävs OnScreen Nivå 2 där man i samma gränssnitt och konto kan administrera olika information på olika visningspunkter.

### **Gamla start - och resultatlistor visas på skärmen**

Om det endast finns upplagt att start- och resultatlistor ska visas på nu inaktuella tävlingar så har OnScreen inget annat att visa och därför visas dem i alla fall. Om detta inte önskas rekommenderas att man lägger in en bild eller en film i sin visning också och då kommer inte gamla resultat att visas. Då har alltid OnScreen något att visa helt enkelt.

### **Fel eller avsaknad av information**

Kontrollera att visningsdatorns datum och tidsinställningar är korrekta och att internåtkomsten är stabil. Kör man tex trådlöst och man ibland har dålig styrka så kan det ta extra tid innan ändringar slår igenom. Kontrollera också att publicering utförts på ett korrekt sett.

### **Visningsskärmen är svart**

Förutom att kontrollera allt kablage och att både skärm och dator är påslagna, vänligen kontrollera att skärmläckare samt energi- och strömsparlägen är inaktiverade på datorn. Kontrollera också att rätt ingång är vald på skärmen och att den stödjer den upplösning som datorn är inställd på (upplösningen 1360x768 rekommenderas på Widescreen-skärmar med HDMI/VGA för att få HD-kvalité). Annars prova en lägre upplösning och frekvens som både dator och skärm stödjer.

### **Visningsmjukvaran startar inte**

När klientinstallationen är utförd och datorn startas om ska visningen ska starta upp för första gången. Om den i det läget hänger sig och ingen testbild kommer fram, kontrollera att .NET Framework 4.0 (Full version) och lägst DirectX 9 är installerat på datorn. Vidare kontrollera att inga personliga brandväggar är aktiverade i tex Norton Antivirus F-Secure. Prova gärna stänga av virus skyddet helt på datorn så ni bara har Windows vanliga brandväggar igång med standard inställningar. I övrigt kontrollera att datorn möter specifikationerna, se rekommenderad utrustning.

### **Förlorat lösenord**

Om ni inte kan logga in på OnScreen Administration via GIT så kan GIT supporten återställa lösenordet för klubben. Lösenordet första gången man loggar in är alltid onscreen.