





Инструкция оператору

Шаг 1. Убедиться, что запущена программа SLProху4Crestron – круглая иконка с буквой S в системном трее. Она может принимать вид:  или  или  или .

Шаг 2. Подготовка игры.

Задолго до начала игры необходимо подготовить игру (хранилища). Для этого в локальном меню программы SLProху4Crestron выберите команду «Архивировать игру». В появившемся окне «Начать архивирование игры сейчас?» нажмите «Да». Программа закроет все приложения (или предупредит, что не смогла, тогда нужно самостоятельно закрыть программы FDRеferee, SLIngest и FDPoѕtPlayCapture) и запустит программу конфигурирования хранилищ RPMStorageManager.

В программе конфигурирования хранилищ RPMStorageManager нужно сохранить старую игру в архив и/или создать новую игру и закрыть программу RPMStorageManager. ВНИМАНИЕ! При создании новой игры программа RPMStorageManager предлагает сразу же запустить запись – этого делать не надо – нажмите в окне сообщения «Нет».

В конце должно появиться сообщение «Теперь можно стартовать новую игру». Нажмите «ОК».

Пока работа не закончена (в том числе, пока не закрыта программа конфигурирования хранилищ RPMStorageManager), в программе SLProху4Crestron нельзя выполнять другие действия.

Шаг 3. Старт игры.

В самом начале раскатки необходимо сбросить табло в «пустое» состояние и в локальном меню программы SLProху4Crestron выбрать команду «Стартовать новую игру». В появившемся окне «Стартовать запись новой игры сейчас?» нажмите «Да». Программа сбросит состояние игрового таймера. Однако, если с игрового табло продолжают приходить команды с текущим временем и счетом, то игровой таймер обновит свое состояние до состояния реального табло. Поэтому, если после старта новой игры в программе SLSBInfo показывается счет, отличный от «0:0», то нужно еще раз сбросить табло в «пустое» состояние и вновь стартовать игру.

Затем программа SLProxy4Crestron запустит приложения для записи (FDPostPlayCapture и SLIngest) и запустит запись в них. Затем запустит программу FDReferee и почистит список событий (если он был не пустой).

В конце должно появиться сообщение «Стартовала запись новой игры». Нажмите «ОК». Пока работа не закончена, в программе SLProxy4Crestron нельзя выполнять другие действия.

Шаг 4. Окончание игры.

В конце последнего периода (когда команды покидают лед) в локальном меню программы SLProxy4Crestron выберите команду «Остановить игру». В появившемся окне «Остановить запись игры сейчас?» нажмите «Да». Программа остановит запись игры, переключит программу FDReferee в режим запрета приема событий с игрового табло и запустит контрольное копирование событий и роликов на архивный сервер. В конце должно появиться сообщение «Запись игры завершена». Нажмите «ОК». В программе FDReferee можно продолжать редактирование событий. Эти события будут периодически обновляться в архивном сервере. В процессе копирования файлов иконка программы SLProxy4Crestron будет иметь фиолетовый фон.

При попытке завершить работу программа SLProxy4Crestron проверяет, что идет копирование файлов и спрашивает подтверждения, что можно оборвать копирование файлов.

По окончанию работы с событиями и по окончанию копирования файлов имеет смысл выполнить шаг 2, чтобы сохранить текущую игру в архив. Это следует сделать после того, как все желающие закончили просмотр текущей игры через Crestron или эта игра стала доступна для просмотра через архивный сервер.

Восстановление игры из архива.

Нужно выбрать команду «Архивировать игру», восстановить игру из архива и закрыть программу RPMStorageManager. Затем нужно выбрать команду «Игра из архива». По окончании процесса восстановления данных можно просматривать события.