

Руководство пользователя

«Зарница. Хоккей»

2024

Содержание

1. Назначение тренажера.....	3
2. Рекомендуемые системные требования	4
3. Работа с программным обеспечением	5

1. Назначение тренажера

Программное обеспечение «Зарница. Хоккей» — это программное обеспечение, предназначенное для отработки практических навыков обучающихся: для тренировки и анализа для тренировки и анализа техники работы с шайбой. Тренажер позволяет обучающимся развивать периферическое зрение и улучшает видение поля, скорость, реакцию, координацию движения.

Тренажер позволяет:

- Реализовать сбор данных о тренировках, включая параметры движения шайбы, время реакции, точность и скорость броска. Программа должна обрабатывать и анализировать эти данные, предоставляя отчеты и рекомендации по улучшению результатов
- Разработать функционал для визуализации данных тренировок на экране, включая отображение зон попадания, времени реакции и других метрик.
- Предоставить руководство по эксплуатации и обучению пользователей по настройке и использованию тренажера, а также по анализу результатов тренировок.
- Обеспечить возможность выбора и настройки тренировочных программ для различных навыков хоккеиста, таких как работа с шайбой, скорость реакции и точность броска.

2. Рекомендуемые системные требования

Для успешной работы в программе требуется персональный компьютер с операционной системой Microsoft Windows 10, 11.

Требования к аппаратному обеспечению:

- процессор — Intel Core i5-10400F;
- Видеоадаптер — RTX 3050;
- оперативная память — 16 Гб;
- манипулятор типа «мышь»; «клавиатура»;

3. Работа с программным обеспечением

Управление будет производиться при помощи набора цифр на клавиатуре (рисунок 1):



Рисунок 1 – клавиатура с цифрами

При включении ПО, появляется следующий экран(рисунок 2). Для продолжения нужно нажать кнопку 0 или 1, на клавиатуре:



Рисунок 2 – экран запуска тренировки

HockeyComplex.UI.PuckControl – тренажер на технику работы с шайбой

"Дриблинг" – наиболее комплексный хоккейный тренажер, который тренирует реакцию, скорость, точность и координацию движений игрока.

Обучающиеся тренируют навыки смотреть вперед, развивать свое периферическое зрение в то время, как они делают пас или перемещают шайбу в заданные зоны на интерактивном поле.

Тренажер задает цели и замеряет скорость и точность выполнения игроком поставленных задач, задействует когнитивные функции мозга обучающегося, отвечающие за восприятие и обработку информации.

После начала тренировки, запускается экран выбора режима (рисунок 3).

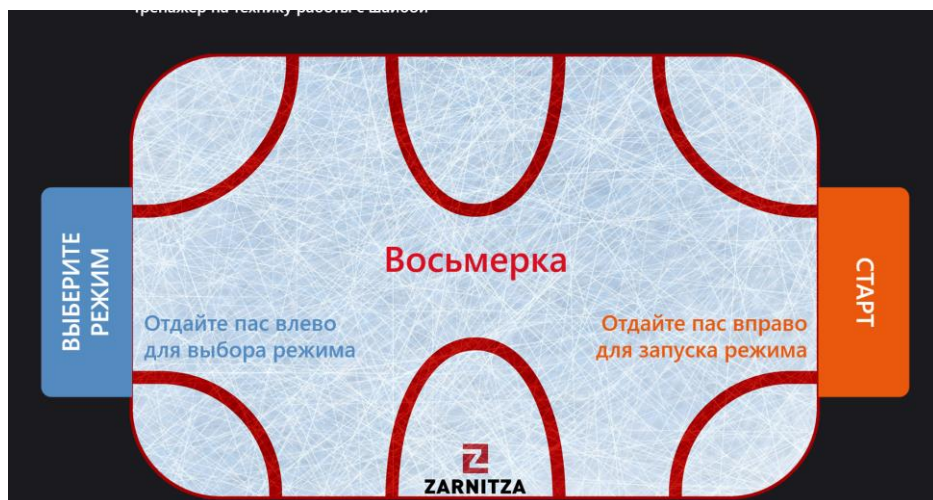


Рисунок 3 – окно выбора режима

В ПО присутствует 6 режимов для тренировки: восьмерка, восьмерка с пасом, змейка (зигзаг), змейка с пасом, гусь, владение. И режим «случайный» с возможностью случайного выбора режима.

Для выбора режима нажимаем «0» и дальше продолжаем нажатия пока не дойдем до нужного режима. Дальше для продолжения в выбранном режиме нажимаем 4(пас вправо).

Дальше на картинке будет пронумерованы все зоны и клавиши на клавиатуре для них (рисунок 4). В каждом режиме вам потребуется максимально быстро и точно ударить по необходимой зоне с помощью цифры на клавиатуре, соответствующей ей.

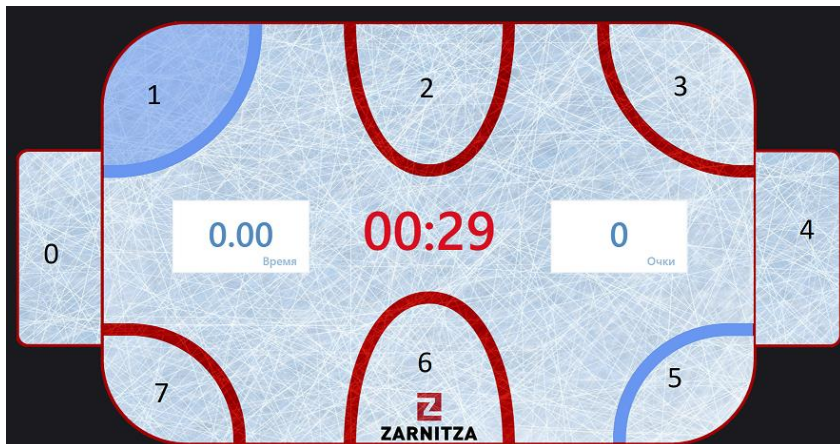


Рисунок 4 – обозначение зон с помощью цифр на клавиатуре

После завершения тренировки выйдет количество очков, среднее время реакции и лучшее

время (рисунок 5). Дальше ПО вернет вас в начальный экран

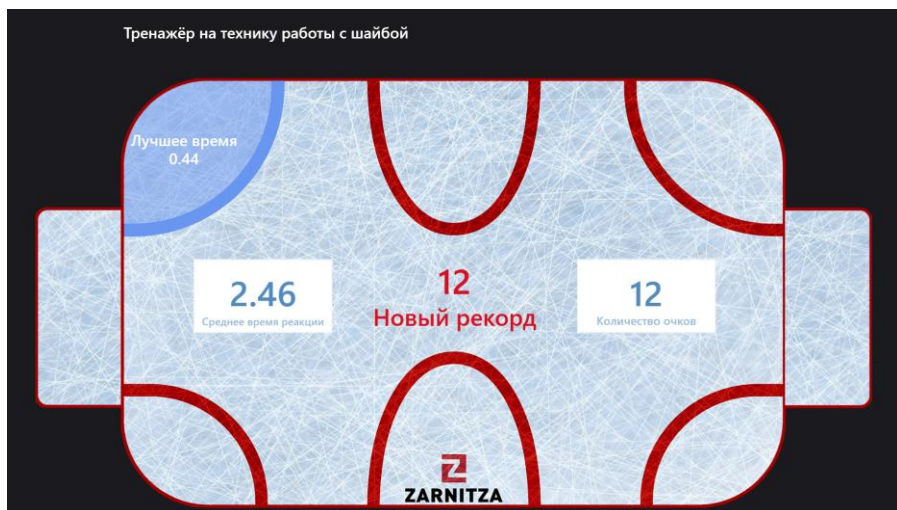


Рисунок 5 – окончание тренировки