

Hooperative Designer

GUIDA PER L'UTENTE (ver 1.13)

Sommario

1. Premessa	1
2. Cosa si può fare con Hooperative Designer	2
3. Come si accede a Hooperative Designer	3
4. Profilo Utente	4
5. Creazione di un nuovo progetto.....	5
6. La pagina di progettazione	6
7. Progettare un percorso	9
8. Posizionamento degli attrezzi	10
9. Posizionamento rapido degli attrezzi	10
10. Spostamento dell'intero percorso	11
11. Assegnazione della numerazione.....	12
12. Verifica della linea del cane.....	12
13. Verifica delle distanze.....	15
14. Personalizzazione del progetto	15
15. Salvataggio, stampa ed esportazione	16
16. Salvataggio, stampa ed esportazione	16
17. Importazione di una immagine di sfondo.....	17

1. Premessa

Hooperative Designer è uno strumento per creare e progettare percorsi di Hoopers, condividere, studiare e crescere su percorsi di gara.

L'Hoopers è, fondamentalmente, divertirsi in sicurezza con il proprio cane. Sia il divertimento che la sicurezza sono legati alla qualità dei percorsi che vengono progettati e montati in campo. La successione degli ostacoli, la presenza di svolte, gli abocchi e le distanze, sono ingredienti importanti. La stessa progettazione di un

percorso è una attività divertente ma, al tempo stesso creativa e tecnicamente impegnativa.

Per questo abbiamo realizzato *Hooperative Designer* una web application pensata per supportare conduttori, istruttori e giudici nella progettazione di percorsi di Hoopers. L'obiettivo principale è divertirsi. Per questo l'applicazione di utilizzo immediato e semplice, nata per agevolare tutte le operazioni tipiche della creazione di un percorso di Hoopers con una grafica curata e gradevole per valorizzare ogni progetto. La semplicità, tuttavia, si accompagna ad alcune funzionalità tecniche ideate per supportare chi disegna nella definizione di linee morbide e di distanze adeguate. Inoltre le funzioni di condivisione e salvataggio in rete rendono Hooperative Designer uno strumento adatto per la didattica consentendo di scambiare percorsi, analizzarli e modificarli, costituendo vere e proprie librerie e casi di studio.

2. Cosa si può fare con Hooperative Designer

Hooperative Designer permette di posizionare e orientare sul piano raffigurante il campo di gara, gli attrezzi (Hoop, Gate, Barrel, Slalom, Tunnel) e la zona di conduzione che compongono un percorso di Hoopers.

Una volta disegnato il percorso, si può introdurre la numerazione e, con essa visualizzare la simulazione della linea del cane per assicurarsi che le linee siano congrue e le svolte morbide.

E', inoltre, possibile visualizzare le distanze tra gli attrezzi consecutivi e, funzione utile soprattutto per i giudici, la distanza della zona di conduzione dall' attrezzo più lontano. Il proprio progetto può essere salvato sul dispositivo in uso, per essere ricaricato successivamente riprendendo le modifiche, oppure salvato in rete nel proprio archivio personale di progetti di percorso, per essere visualizzato in qualsiasi momento e da qualsiasi ubicazione.

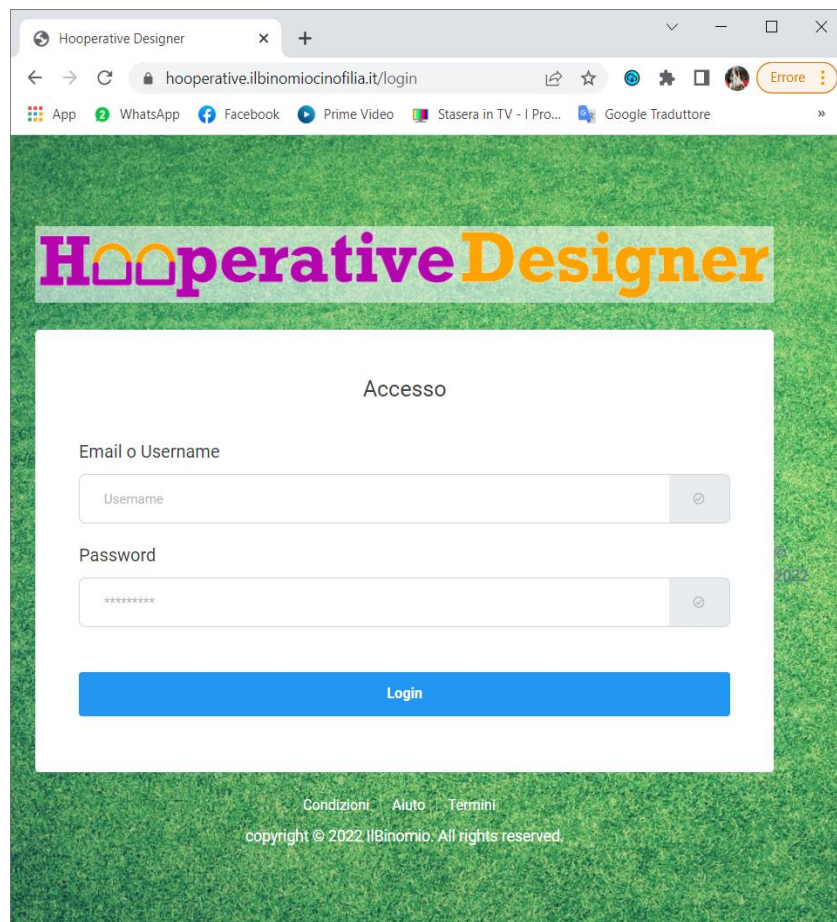
Alcune tra le funzioni dell'app sono:

- personalizzazione del campo di gara: impostazione delle dimensioni e della griglia;
- posizionamento degli attrezzi sul campo di gara e loro orientamento;
- posizionamento della Zona di Conduzione;
- numerazione degli attrezzi per definire il percorso;
- simulazione automatica della linea fisica del cane;
- visualizzazione delle distanze tra gli attrezzi;
- visualizzazione della distanza tra la Zona di Conduzione e l'attrezzo più lontano;
- salvataggio del percorso disegnato;
- caricamento di percorsi disegnati;
- esportazione in formato immagine;
- importazione di una immagine come sfondo del percorso

3. Come si accede a Hooperative Designer

Hooperative Designer è sviluppato come applicazione WEB, pertanto è sufficiente utilizzare un semplice web browser e inserire nella barra dell'indirizzo il seguente URL: hooperative.ilbinomiocinofilia.it.

Verrà



visualizzata la pagina di login in cui inserire le credenziali (user e password)

Figure 1: pagina di accesso

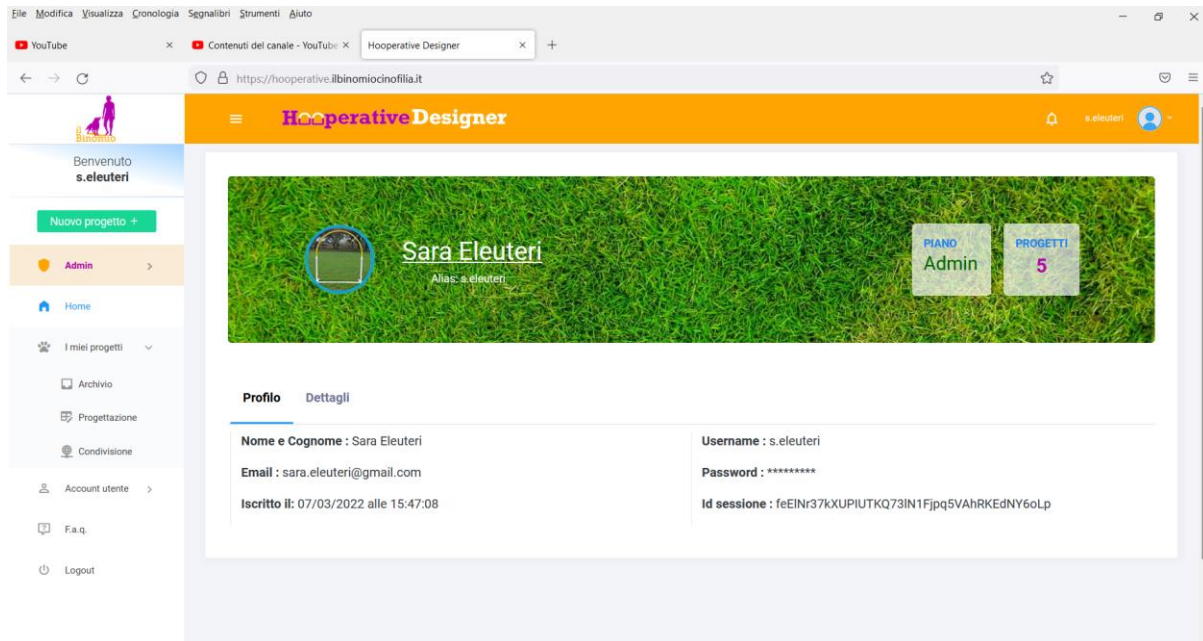


Figure 2: profilo dell'utente

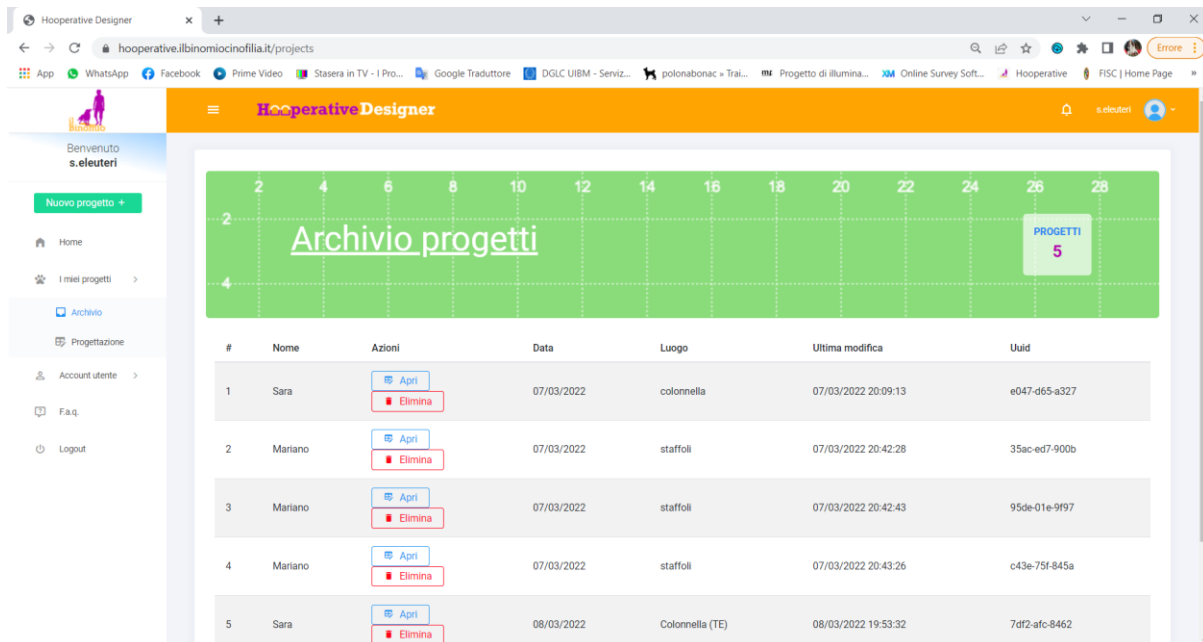


Figure 3: archivio personale dei progetti

4. Profilo Utente

Una volta effettuato l'accesso viene visualizzato il profilo utente.

Nella parte alta della finestra è riprodotto il livello di accesso al programma (es. admin o utente hooper) ed è indicato il numero di progetti attualmente salvati.

Il menu di sinistra presenta le voci per la modifica del proprio profilo (es. cambio password) e la gestione dei progetti.

Le voci del menu sono:

- I miei progetti: questa voce di menu ha tre opzioni, accedere all'archivio personale in cloud ("archivio"), iniziare un nuovo progetto di percorso ("progettazione"), accedere all'area progetti condivisi ("condivisione").
- Account utente: anche questa voce ha due sole alternative. La voce "modifica profilo" consente di accedere ai dati utente e di modificare la propria password di accesso. La voce "privacy" consente di visionare l'informativa relativa al trattamento dei dati personali ai sensi dell'art 13 del Regolamento Europeo 676/2016.
- FAQ: Frequently Asked Question – risposte alle domande più comuni su Hooperative Designer.

5. Creazione di un nuovo progetto

E' possibile iniziare la progettazione di un nuovo percorso in due modi:

- dal menu principale cliccando sulla voce "i miei progetti\progettazione";
- cliccando sul pulsante rapido NUOVO PROGETTO + posto sopra al menu

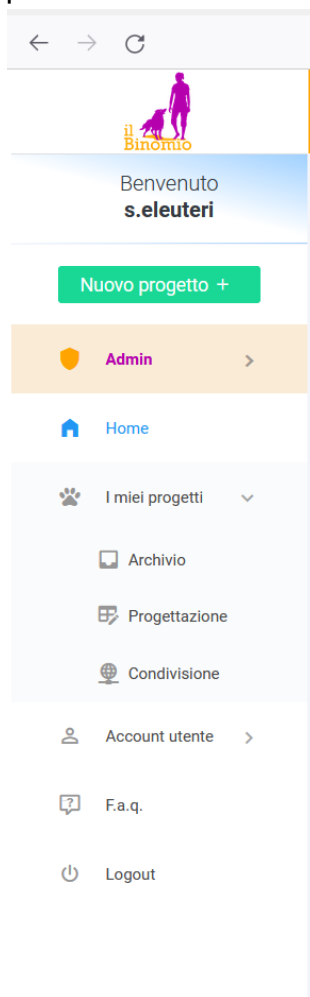


Figure 4: il menu

6. La pagina di progettazione

La pagina di progettazione è composta dai seguenti elementi:

- la barra degli strumenti posta in alto;
- la barra degli attrezzi posta subito sotto alla barra degli strumenti;
- il “campo” di gara dotato di griglia di posizionamento variabile;
- i campi di personalizzazione e salvataggio posti sulla destra in alto;
- i campi di modifica delle dimensioni del campo di gara e della griglia posti a destra in basso.

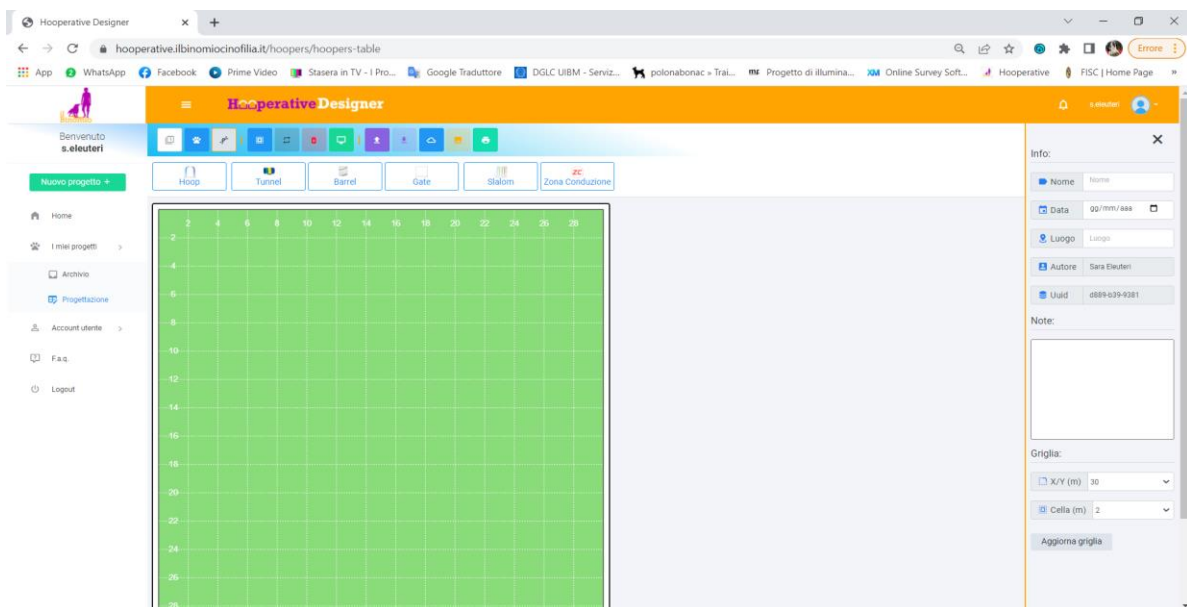
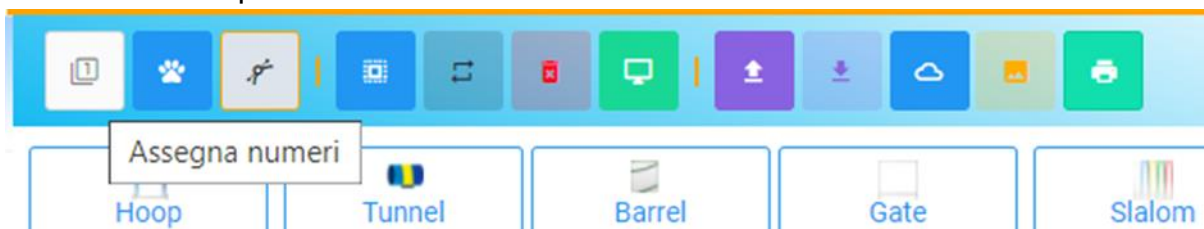


Figure 5: pagina di progettazione

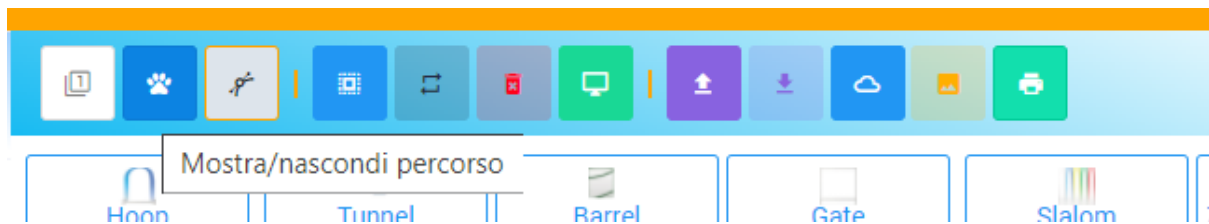
La barra degli strumenti consta dei seguenti pulsanti (la funzione di ogni pulsante viene suggerita passandoci sopra il puntatore):

ASSEGNA NUMERI: cliccando su questo pulsante si entra nella modalità di assegnazione numero. Mentre il pulsante è attivo, cliccando sul campo di gara viene visualizzato il numero corrente che può essere movimentato. Quando sono assegnati i numeri diviene possibile visualizzare la linea del cane.

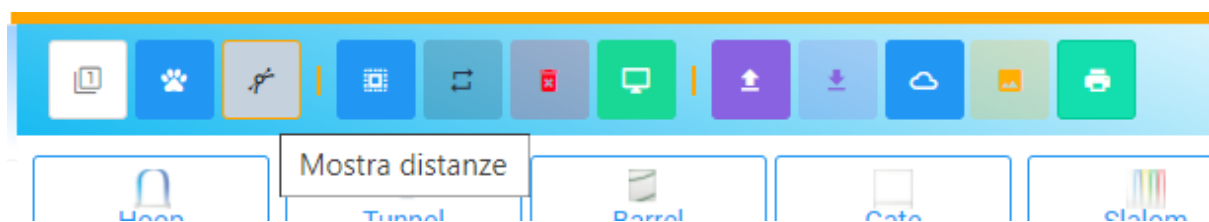


MOSTRA/NASCONDI PERCORSO: una volta assegnata la numerazione del percorso questo pulsante permette di visualizzare (o nascondere) la linea simulata del

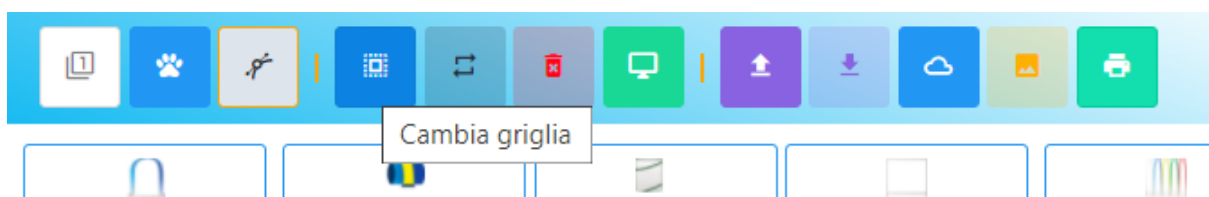
cane; per impostazione predefinita, la linea viene mostrata quando sono posizionati almeno due attrezzi e assegnato un numero.



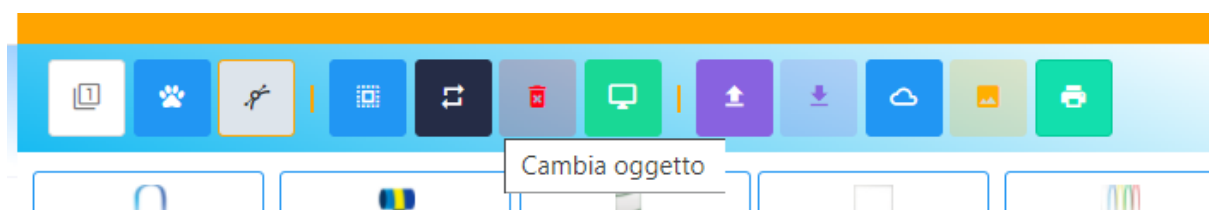
MOSTRA DISTANZE: una volta assegnata la numerazione è possibile visualizzare le distanze sia relative a coppie di attrezzi consecutivi, sia alla zona di conduzione dall'attrezzo più lontano.



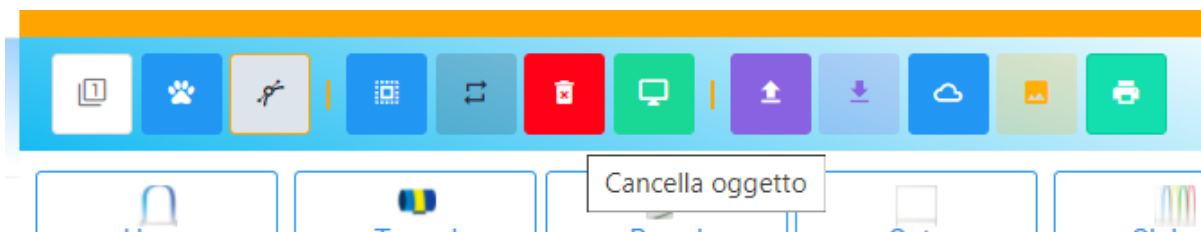
CAMBIA GRIGLIA: è possibile cambiare rapidamente la dimensione della griglia di disegno passando da 2x2m a 5x5m attivando e disattivando questo pulsante. E', altresì, possibile una regolazione più fine scegliendo una diversa dimensione dalla apposita casella nel riquadro delle impostazioni sito in basso a destra.



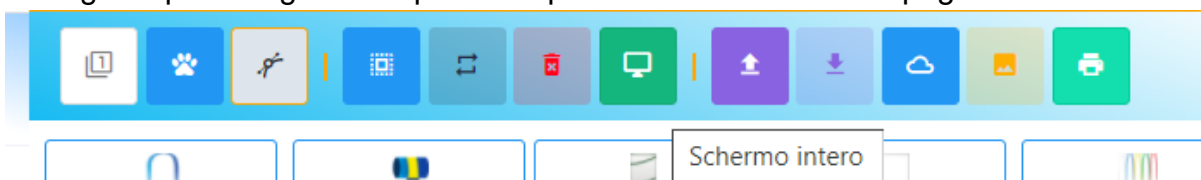
CAMBIA OGGETTO: consente di rimpiazzare un attrezzo già posizionato sul campo di gara con un altro senza doverlo spostare.



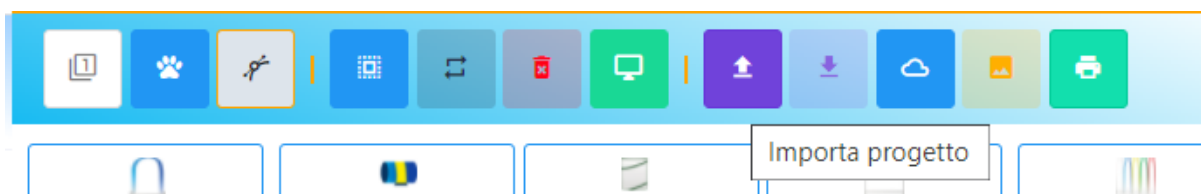
CANCELLA OGGETTO: rimuove dal disegno l'attrezzo selezionato. Lo stesso risultato si ottiene premendo il tasto CANC sulla tastiera.



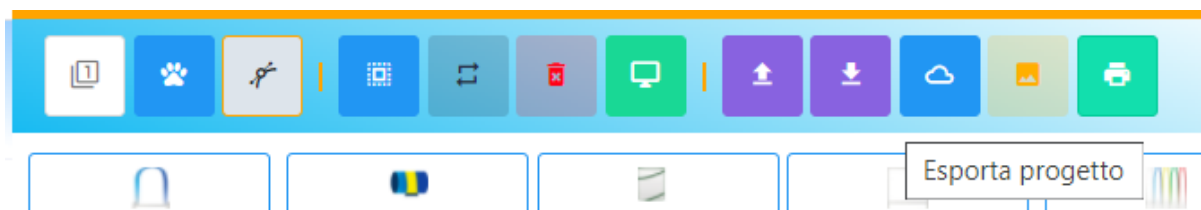
SCHERMO INTERO: imposta la finestra del browser a tutto schermo. E' la modalità consigliata per disegnare un percorso per evitare di scorrere la pagina verso l'alto.



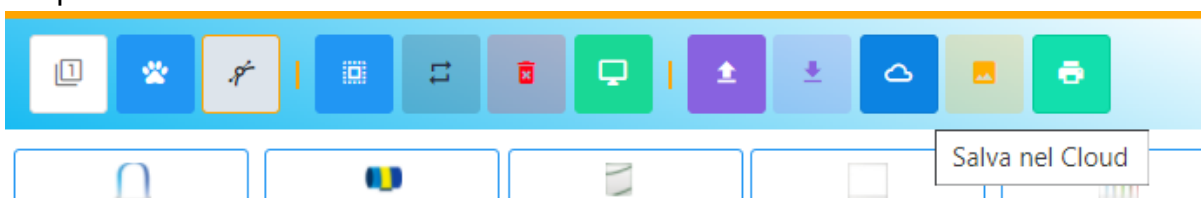
IMPORTA PROGETTO: consente di caricare un progetto di percorso salvato precedentemente sul dispositivo in uso.



ESPORTA PROGETTO: consente di salvare il progetto corrente sul dispositivo in uso per poterlo caricare, e modificare, successivamente.



SALVA NEL CLOUD: salva il progetto di percorso nell'archivio di rete dell'utente, sul server di www.ilbinomiocinofilia.it. In tal modo, il progetto potrà essere ricaricato da qualsiasi dispositivo connesso ad Internet, semplicemente accedendo al proprio profilo. Per poter effettuare il salvataggio in cloud occorre aver completato i campi del riquadro personalizzazione con Nome, Data e Luogo (facoltativamente è possibile inserire delle annotazioni). Il riquadro comparirà come cartiglio sulla eventuale stampa del percorso.



ESPORTA IMMAGINE: consente di esportare il percorso direttamente in formato immagine (estensione .png). E' anche possibile copiare il percorso come immagine negli "appunti" semplicemente facendo click destro sul campo di gara e scegliendo "copia immagine".



STAMPA: apre la finestra di anteprima per inviare in stampa il percorso.

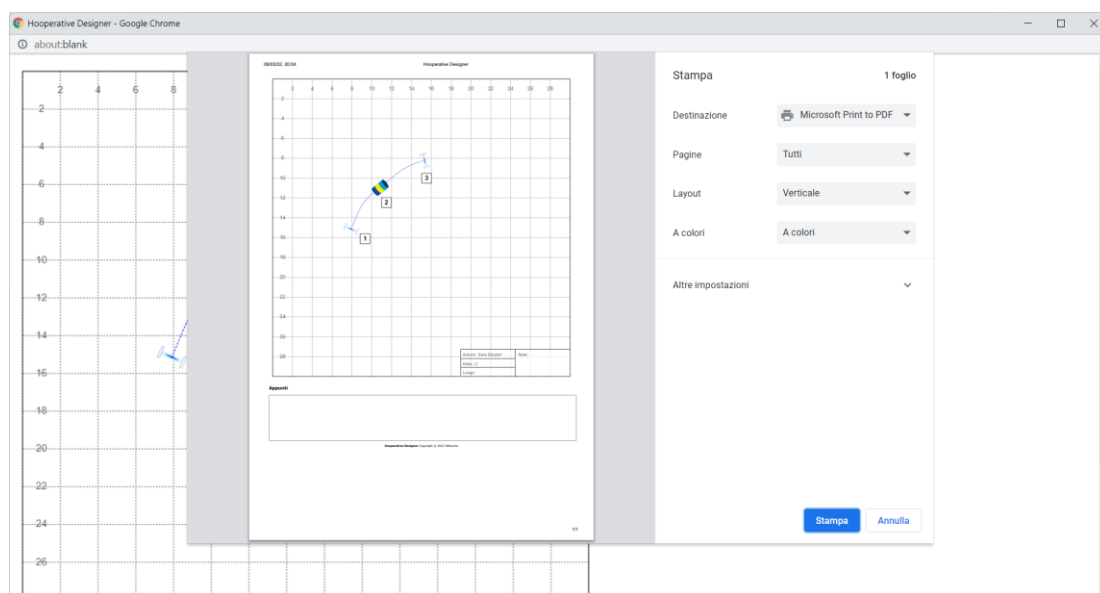
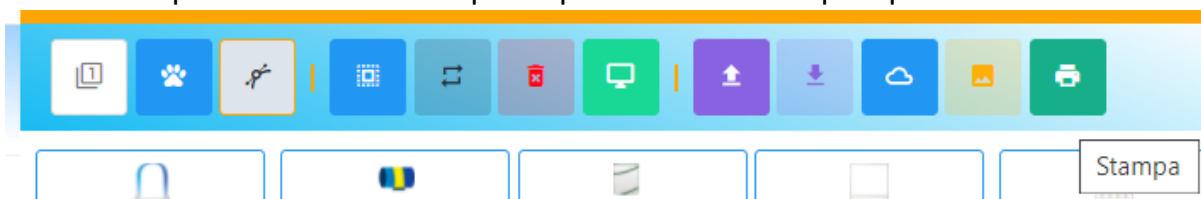


Figure 6: finestra di anteprima di stampa

7. Progettare un percorso

La progettazione di un percorso consta delle seguenti fasi:

- Posizionamento degli attrezzi sul campo
- Assegnazione della numerazione
- Verifica della linea del cane
- Verifica delle distanze
- Personalizzazione del progetto
- Salvataggio, stampa o esportazione del percorso.

8. Posizionamento degli attrezzi

Per posizionare gli attrezzi sul campo è sufficiente selezionarli dalla barra degli attrezzi.



Figure 7: la barra degli attrezzi

L'attrezzo verrà inserito sul campo di gara dove potrà essere agevolmente trascinato sulla griglia sino alla posizione desiderata.

Analogamente si posiziona la Zona di Conduzione.

Per orientare l'attrezzo basta selezionarlo così come posizionato in campo: apparirà una "ghiera di rotazione" agendo sulla quale si può scegliere finemente l'inclinazione.

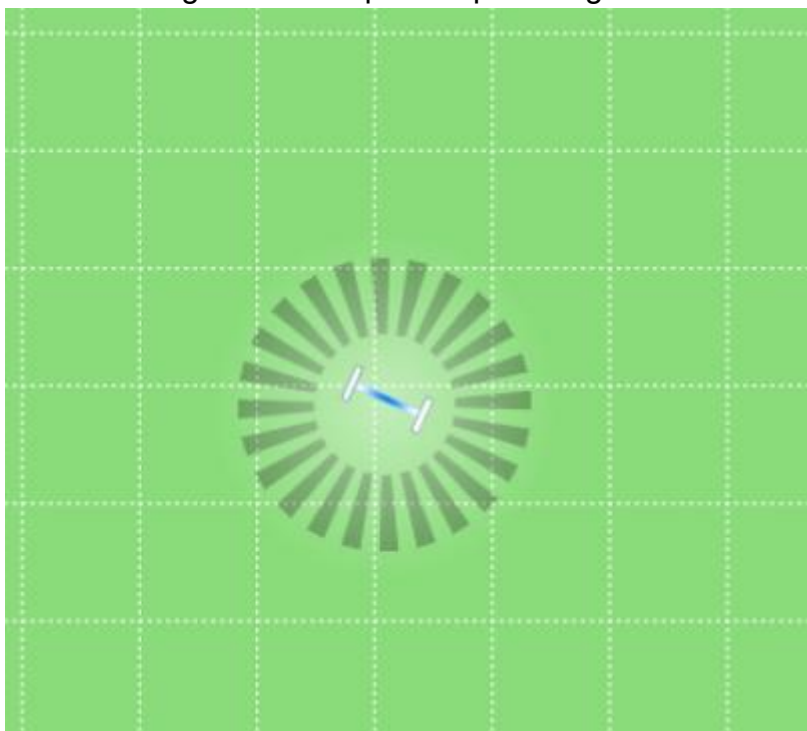


Figure 8: la "ghiera di rotazione"

9. Posizionamento rapido degli attrezzi

E' possibile posizionare gli attrezzi in modo rapido, utilizzando la tastiera in base ai seguenti "shorkeys":

[ESC] abbandona oggetto

[R] ruota oggetto

[N] numerazione

[H] hoop

[T] tunnel

[B] barrel

[G] gate

[S] slalom

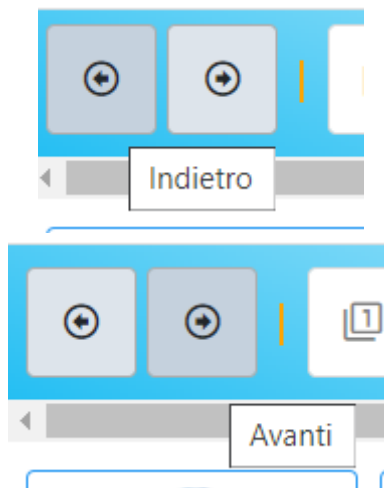
[C] zona conduzione

Inoltre, è possibile annullare o ripristinare gli inserimenti di attrezzi in un percorso con le combinazioni di tasti:

[ctrl+z] indietro

[ctrl+y] avanti

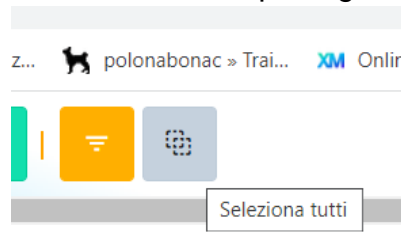
ovvero con gli equivalenti pulsanti posti sulla barra degli strumenti:



10. Spostamento dell'intero percorso

Ogni attrezzo può essere spostato singolarmente attraverso il meccanismo di selezione e trascinamento.

Spesso, tuttavia, è utile poter spostare, come un blocco unico, l'intero percorso (ad esempio per adattarlo alle dimensioni del campo di gare).



E' possibile fare questo cliccando sul pulsante "SELEZIONA TUTTI", posto sulla barra strumenti e riposizionare l'intero percorso. Una volta individuata la nuova posizione, basta cliccare fuori dall'area selezionata.

11. Assegnazione della numerazione

Per attribuire la numerazione al percorso occorre cliccare, per ogni numero da assegnare, sul corrispondente pulsante “assegna numerazione” della barra strumenti.



Figure 9: il pulsante “assegna numerazione”

Progressivamente verranno inseriti i numeri in successione che dovranno essere posizionati in prossimità dell'attrezzo cui si riferiscono.

E' importante il fatto che il legame tra numero e attrezzo è stabilito dalla prossimità degli stessi sul campo di gara. L'abbinamento tra numero e attrezzo gioca un ruolo fondamentale nella simulazione della linea del cane.

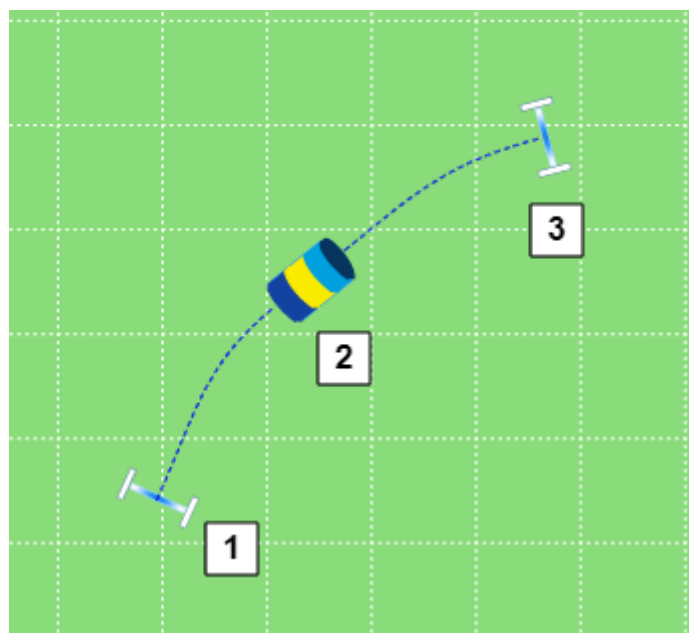


Figure 10: assegnazione della numerazione

12. Verifica della linea del cane

Il sistema propone automaticamente la simulazione della probabile linea del cane sulla base del posizionamento degli attrezzi e della numerazione assegnata.

L'apposito pulsante, raffigurante l'impronta del cane, posto sulla barra strumenti, consente di visualizzare o nascondere la linea.



Figure 11: il pulsante “mostra/nascondi linea”

Per avere la migliore simulazione possibile della linea rispetto alla numerazione assegnata può essere necessario agire su tre fattori:

Nel caso di gate o barrel, in cui il lato di passaggio è opposto a quello di numerazione, può essere necessario intervenire sull'orientamento dell'attrezzo, agendo sulla ghiera di rotazione in modo da avere la linea sul lato desiderato.

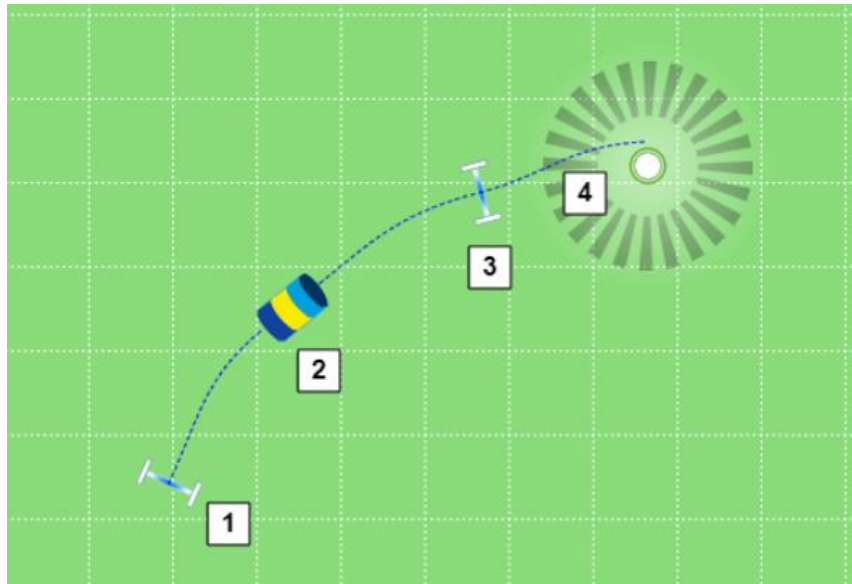


Figure 12: in caso di gate e barrel può essere necessario ruotare l'attrezzo per avere la linea sul lato giusto

Per raccordare correttamente la linea tra ostacoli successivi può essere necessario spostare leggermente il numero attorno all'ostacolo.

Eseguite le regolazioni precedenti, la linea fornirà una utile indicazione sulla morbidezza di passaggi e svolte e potrà rendersi necessario modificare gli allineamenti tra attrezzi successivi o la loro reciproca inclinazione per avere il miglior percorso possibile.

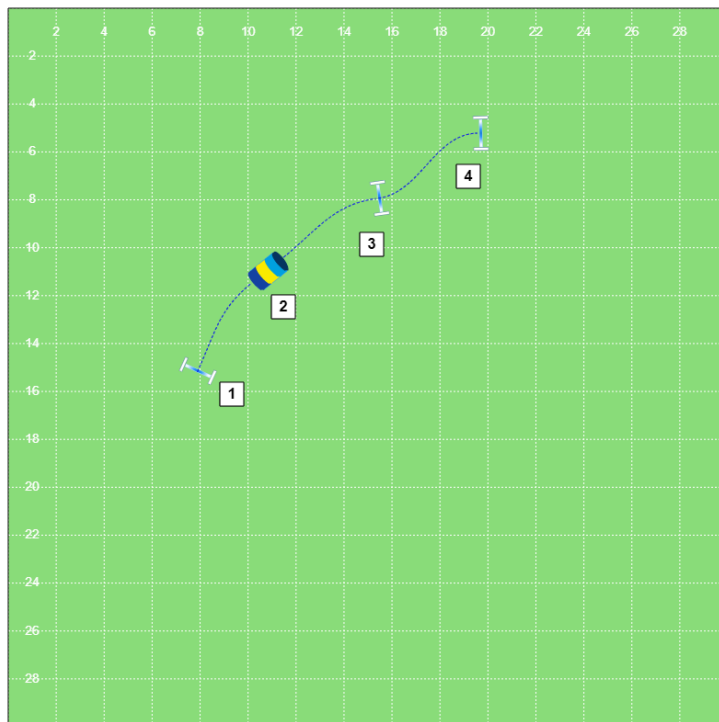


Figure 13: Esempio di linea incongrua

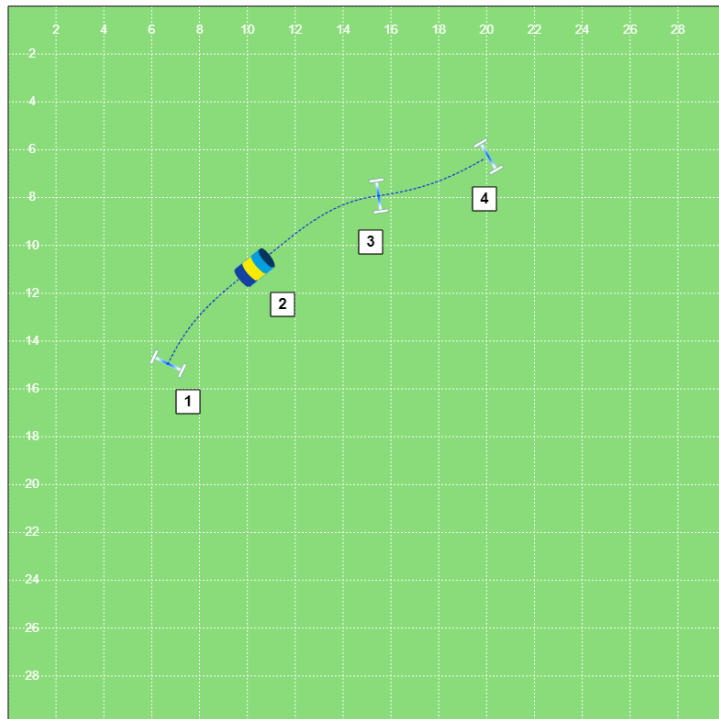


Figure 14: esempio di linee corrette perché siano morbide

13. Verifica delle distanze

Questa funzione è utile per verificare la congruità di un percorso e la rispondenza ai parametri regolamentari di una classe di gara.

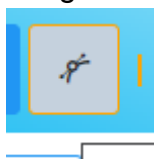


Figure 15: il pulsante “mostra distanze”

Tramite il pulsante “Mostra distanze” della barra degli strumenti è possibile visualizzare:

- la distanza tra ogni coppia di attrezzi consecutivi
- la distanza della Zona di Conduzione dall’attrezzo più lontano

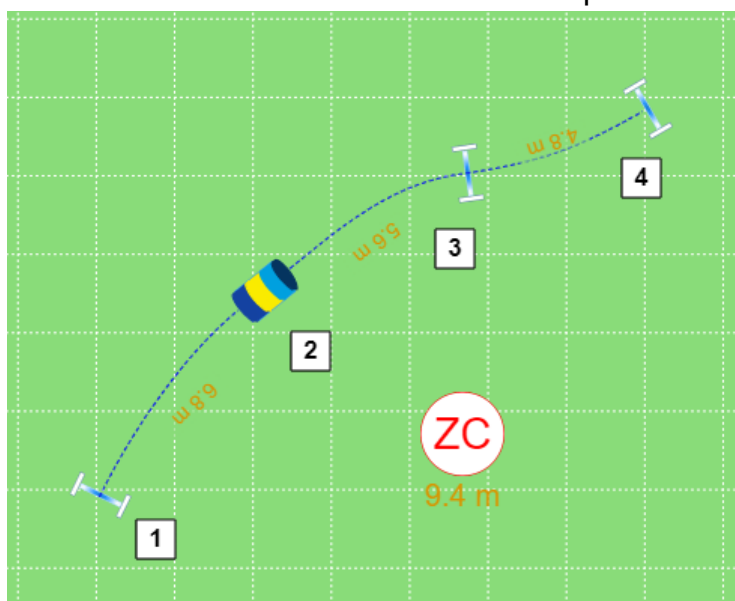


Figure 16: visualizzazione delle distanze

14. Personalizzazione del progetto

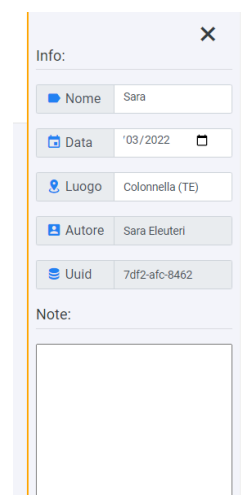
Il progetto deve essere personalizzato compilando l’apposito riquadro sulla destra con:

- nome (es. il giudice)
- data (es. data della gara)
- luogo (es. luogo della gara)

Altri due campi, nome dell’utente (autore) e identificativo univoco del progetto, sono generati automaticamente.

E’ possibile inserire (facoltativamente) anche delle annotazioni (es. classe del percorso: Junior, Senior, etc.).

La compilazione del riquadro di personalizzazione è obbligatoria ed è necessaria per due ragioni:



Info:	
Nome	Sara
Data	03/2022
Luogo	Colonnella (TE)
Autore	Sara Eleuteri
Uuid	7df2-afc-8462
Note:	
<div></div>	

- per salvare il progetto nell'archivio personale online
- per compilare il cartiglio di stampa

15. Salvataggio, stampa ed esportazione

In qualsiasi fase di progettazione il percorso può essere salvato (sul dispositivo in uso o nell'archivio personale online), esportato come immagine o stampato.

Le funzioni sono tutte disponibili nella barra degli strumenti.

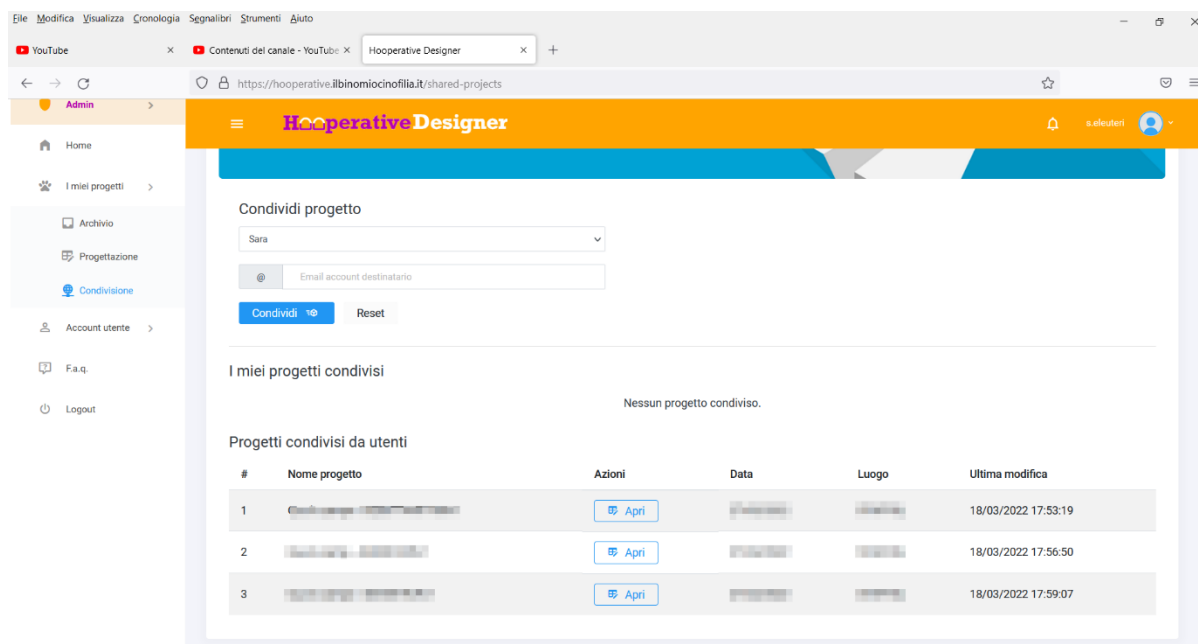
16. Salvataggio, stampa ed esportazione

E' possibile condividere un progetto di percorso con altri utenti.

Dal menu "i miei progetto", cliccare su "condivisione".

La pagina è articolata in due sezioni:

1. I progetti di cui l'utente è proprietario e che ha condiviso con altri ("i miei progetti condivisi");



2. I progetti che altri hanno condiviso con l'utente.

Figure 17: condivisione di progetti

I progetti condivisi da altri utenti possono esclusivamente essere visualizzati ma non modificati.

Per condividere un progetto è sufficiente selezionarlo dall'elenco a discesa (che elenca tutti i propri progetti salvati on line), specificare l'email del destinatario e cliccare sul pulsante "condividi".

La condivisione può essere rimossa in qualsiasi momento.

Una volta condiviso il progetto, l'altro utente potrà visualizzarlo a propria volta nel proprio archivio.

17. Importazione di una immagine di sfondo

E' possibile utilizzare immagini in formato .jpg o .png. come sfondo del disegno del percorso.

Questa funzione risulta particolarmente utile quando le linee del percorso devono seguire uno schema figurativo predeterminato on un tema specifico (es. zucca di Halloween, albero di Natale, etc.).

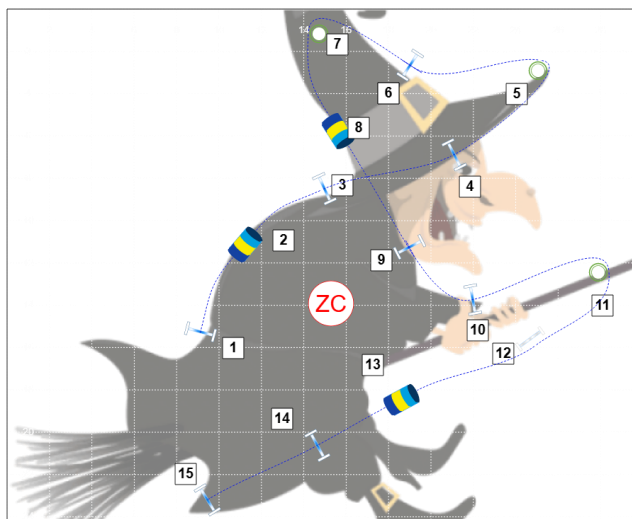


Figure 18: esempio di percorso con una immagine di sfondo

Per un importare una immagine è sufficiente cliccare sul pulsante IMPORTA nel riquadro laterale. Si aprirà una finestra di sistema che permetterà di selezionare l'immagine.

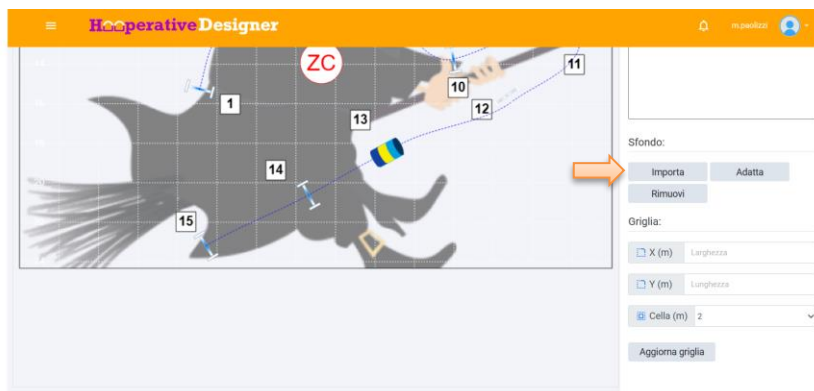


Figure 19: importazione di una immagine come sfondo del percorso

Nel caso in cui le dimensioni e le proporzioni dell'immagine non avessero l'effetto desiderato rispetto alla griglia di progettazione, è possibile adattare automaticamente quest'ultima alla dimensione originale dell'immagine semplicemente cliccando sul pulsante ADATTA.

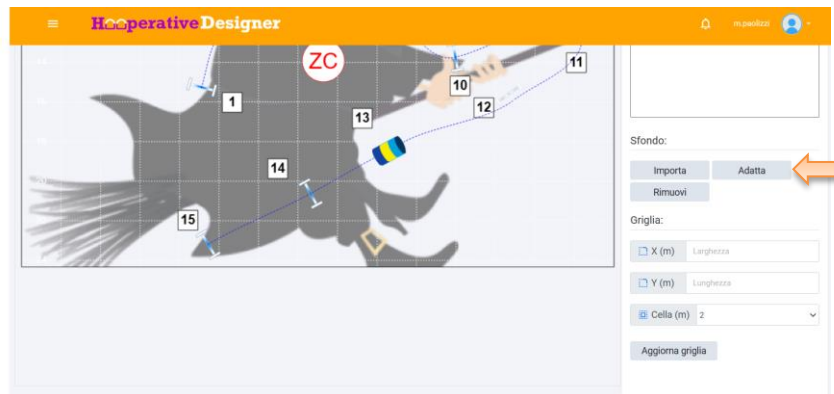


Figure 20: adattamento della griglia alla dimensione dell'immagine

E', altresì, possibile rimuovere l'immagine utilizzando il pulsante RIMUOVI. La rimozione è possibile solo in fase di progettazione: dopo aver salvato il progetto, l'immagine ne costituirà parte integrante per cui non sarà possibile rimuovere lo sfondo quando verrà ricaricato successivamente.



Figure 21: rimozione dell'immagine di sfondo