

Программа Gym Organizer 2017

Новое в версии 2.3.0

Изменения в версии 2.3.0 от 22.01.2018 (GymOrganizer)

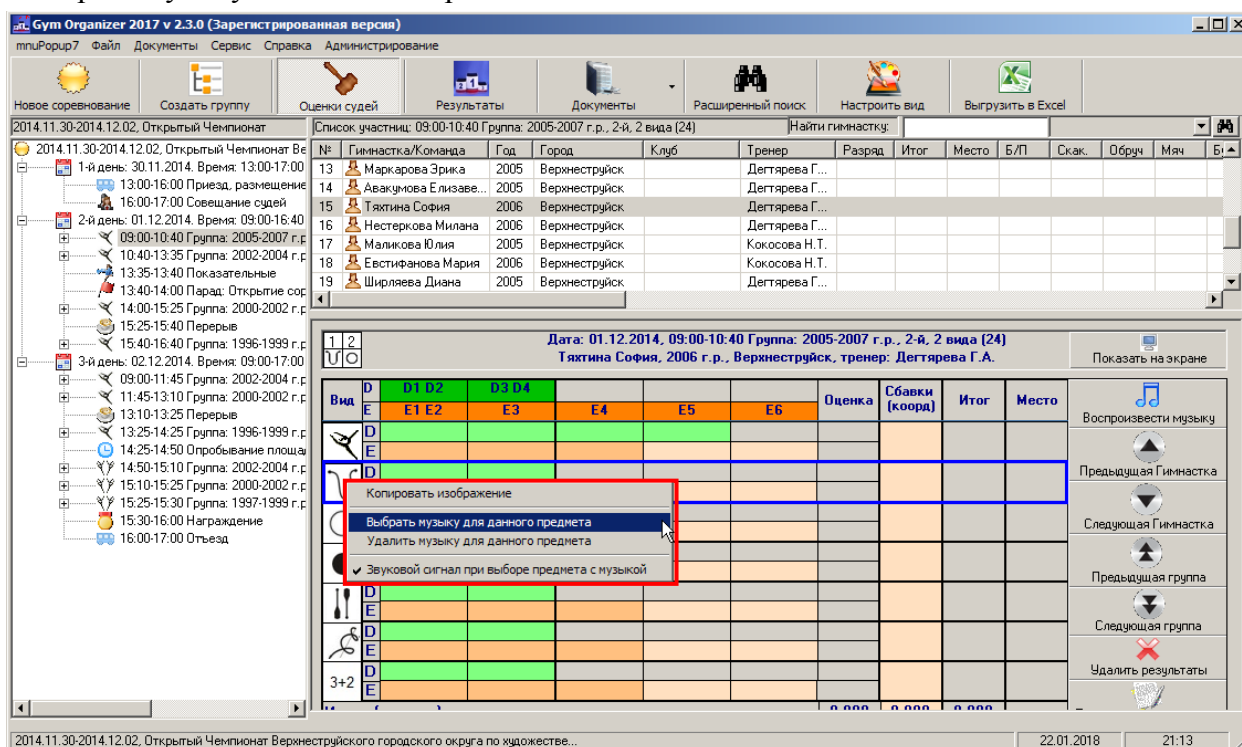
Загрузка и воспроизведение музыки в программе

Начиная с версии 2.3.0 от 23.01.2018 в программу добавлена возможность выбирать и воспроизводить музыку непосредственно из программы. Музыка можно добавлять для каждого предмета для всех гимнасток.

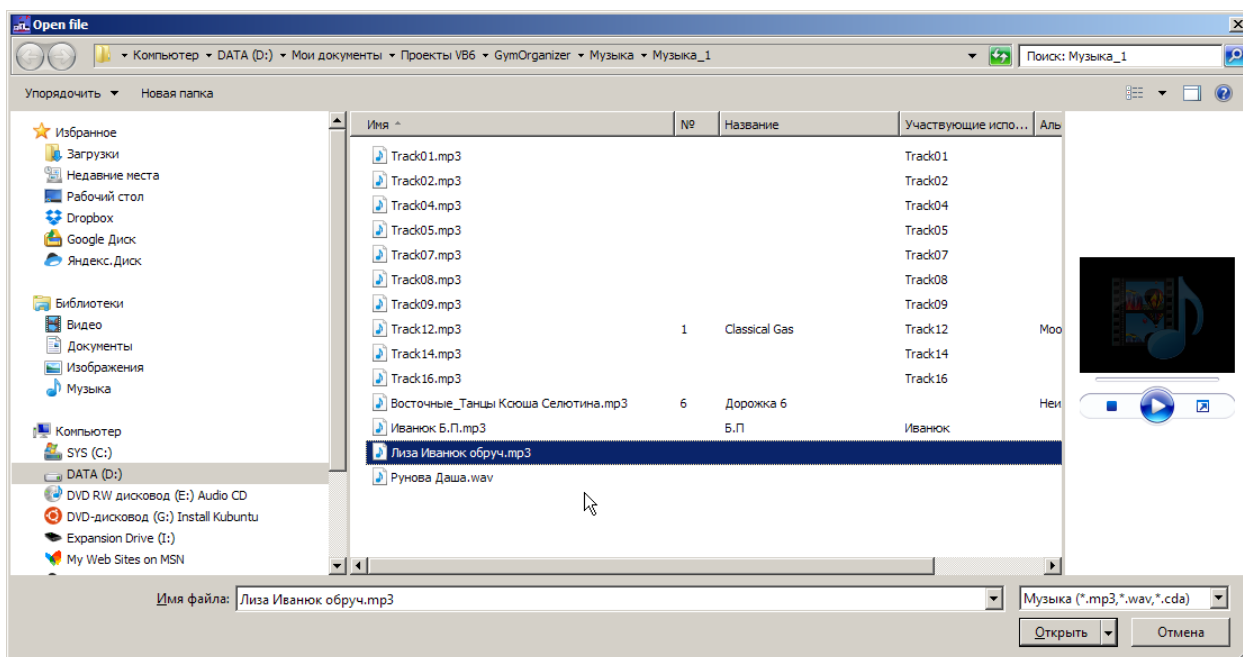
Указать музыкальный файл можно следующими способами:

1. Из таблицы выставления оценок:

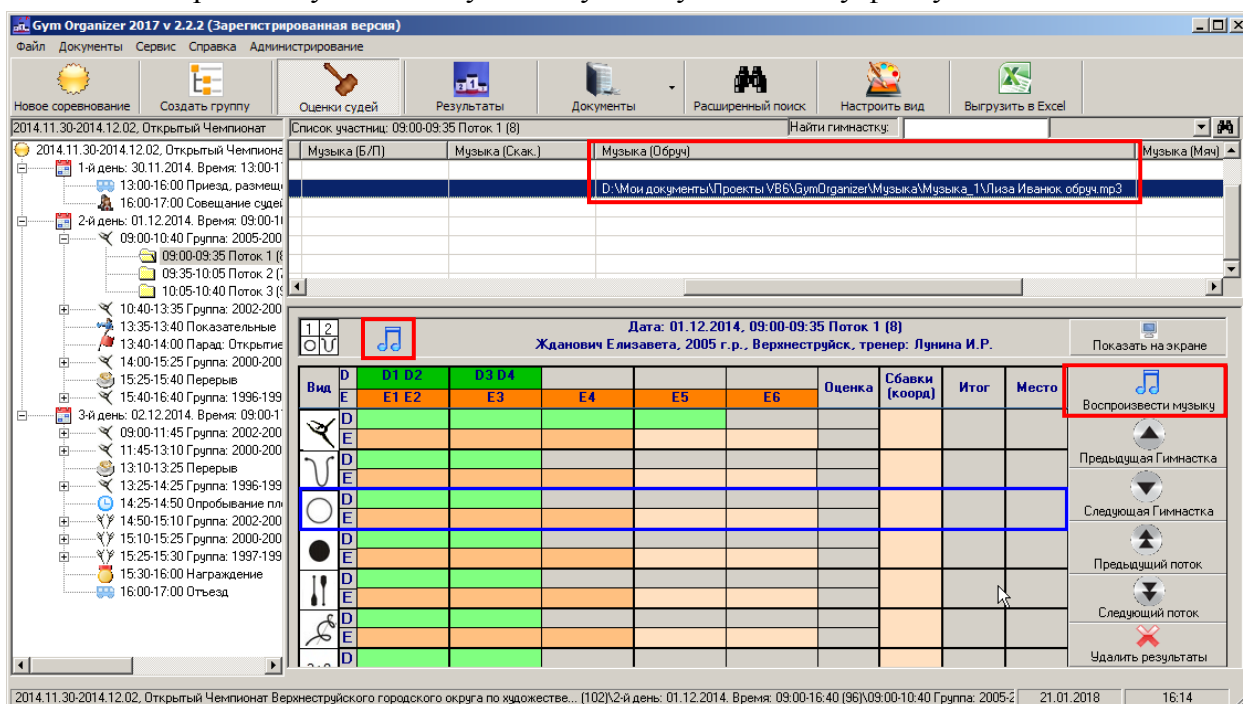
Нажмите правой клавишей мыши на значке предмета, в контекстном меню выберите «Выбрать музыку для данного предмета»:



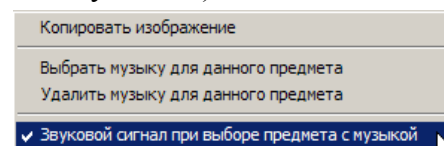
Откроется окно выбора файла (в настоящее время доступны музыкальные форматы MP3, WAV, CDA):



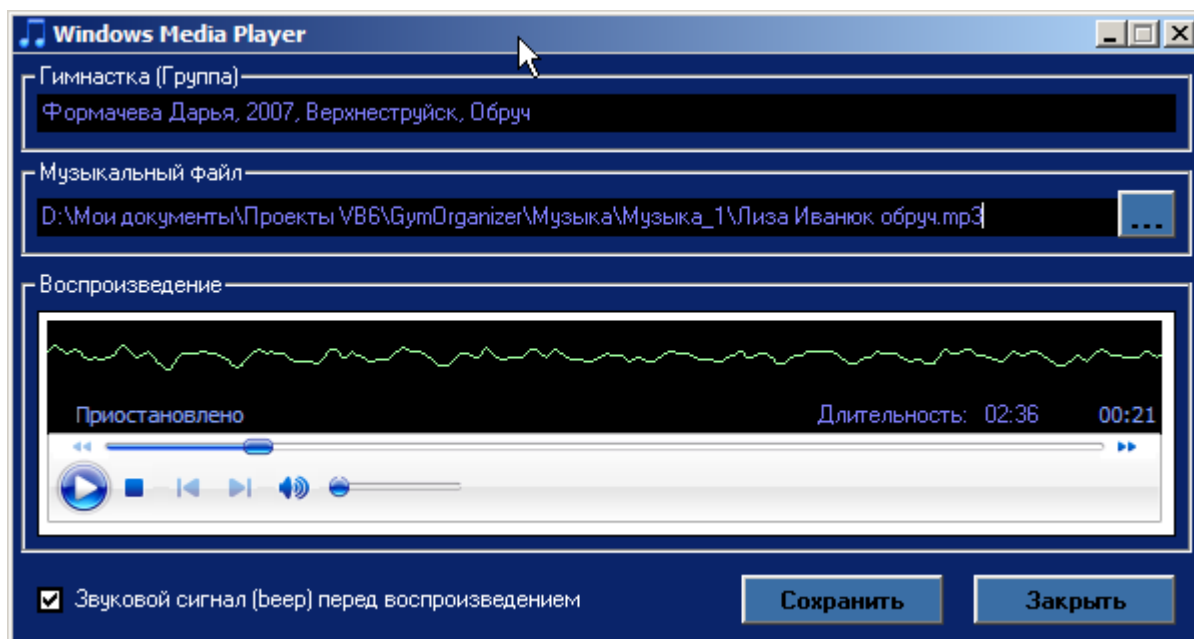
Выберите требуемый файл, нажмите «Открыть» (или двойной щелчок по файлу). Путь к файлу отобразится в таблице участниц в соответствующем столбце. В верхней части таблицы выставления оценок будет отображен значок нотного знака, показывающий, что для данного предмета участницы указан путь к музыкальному файлу:




Также, при выборе предмета, для которого указана ссылка на музыку в таблице оценок, будет раздаваться звуковой сигнал (beer, как при начале выступления). Отключить или включить звуковой сигнал можно в контекстном меню:



При нажатии на кнопку «Воспроизвести музыку» (в правой части таблицы оценок) откроется окно аудио проигрывателя:



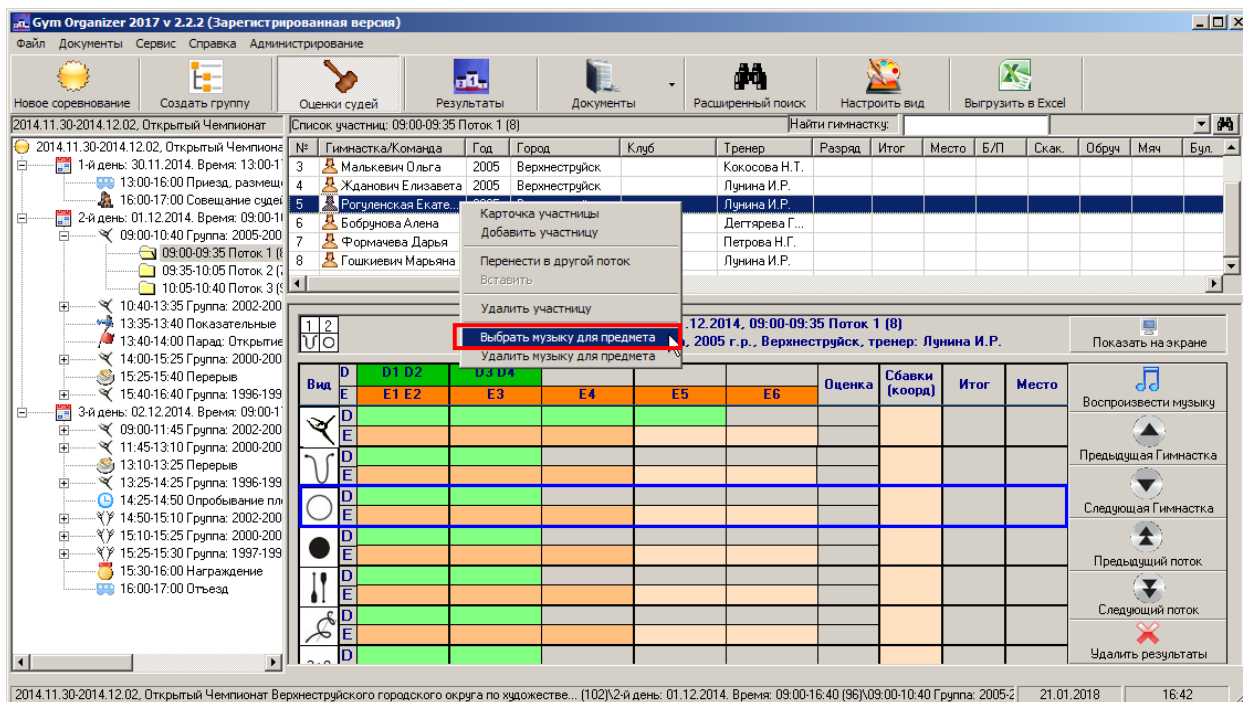
Управление, как в любом плеере: пуск, стоп, пауза, громкость... (в текущей версии кнопки перемотки вперед/назад не доступны, можно просто воспользоваться движком). Плеер работает автономно, так что во время воспроизведения можно продолжать работу с программой, например, выставлять оценки предыдущей гимнастке. После окончания воспроизведения окно плеера закрывать не обязательно, можно сразу запускать следующую музыку.

Если Вы нажмете кнопку «Воспроизвести музыку» на предмете, для которого не указан путь к файлу (или указанный файл отсутствует или переименован), то программа выдаст соответствующее предупреждение, после чего откроется плеер и Вы сможете выбрать файл с помощью кнопки . Выбранный в плеере путь к файлу можно сохранить в базе данных программы (кнопка «Сохранить»).

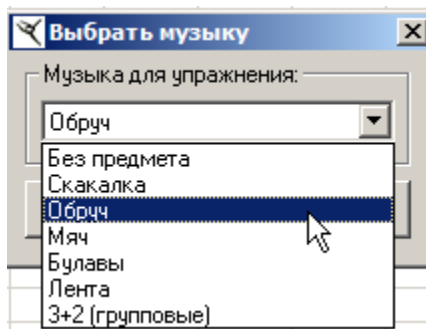
Можно установить флажок Звуковой сигнал (beep) перед воспроизведением, тогда перед воспроизведения будет раздаваться стандартный звуковой сигнал к началу выступления (может потребоваться, если в музыкальном файле сигнал отсутствует).

Внимание! После того, как Вы указали путь к файлу, не переносите, не переименовывайте и не удаляйте его, иначе плеер файл не найдет (правда, даст возможность выбрать и сохранить файл вручную). В базу данных программы записываются только пути к файлам, а не сами файлы.

2. Путь к файлу можно также указать из таблицы участниц. Щелкните правой клавишей мыши на участнице, и в контекстном меню выберите «Выбрать музыку для предмета»:



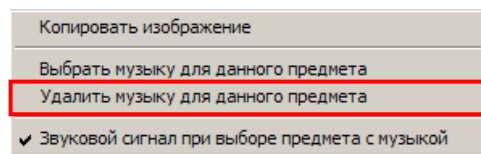
Программа спросит, для какого предмета выбирается музыка:



После этого откроется окно выбора файла. Дальнейшие действия описаны в предыдущем пункте.

3. Если требуется изменить путь к файлу, то просто еще раз выберите нужный файл – путь изменится.

Если нужно удалить путь к файлу, то можно воспользоваться соответствующим пунктом контекстного меню в таблице оценок или участниц:



Успехов!