

Softwarový produkt H.E.R OPTIO je autorským dielom:
Copyright © 2005 - 2012 ZUKON, s.r.o., Košice

Všetky práva vyhradené.

Autori si vyhradujú právo na zmenu informácií v tejto príručke bez prechádzajúceho oznámenia. Kopírovanie alebo iné rozširovanie tejto príručky, alebo jej časti a programového produktu v nej popísaného je možné len s písomným súhlasom spoločnosti:

A.S. Partner, s.r.o.,
Južná trieda 78
040 01 Košice
tel: 00421-55-6762922

Všetky informácie týkajúce sa distribúcie smerujte na adresu :

A.S. Partner s.r.o., Južná trieda 78, 040 01 Košice

tel.: +421-55-676 29 22, fax: +421-55-676 28 48, e-mail : aspartner@aspartner.sk ,<http://www.aspartner.eu/>

OBSAH

POPIS SYSTÉMU	7
ÚVOD.....	7
ZOSTAVA SYSTÉMU	8
<i><u>Výpočtová technika - počítač príslušnej konfigurácie</u></i>	8
<i><u>Riadiaci program</u></i>	8
<i><u>Komunikačná centrála (riadiaca centrála)</u></i>	8
<i><u>Hlasovacie jednotky</u></i>	9
<i><u>Svetelná tabuľa</u></i>	9
<i><u>Projektor</u></i>	9
ČINNOSŤ SYSTÉMU.....	10
<i><u>Prezencia</u></i>	10
<i><u>Hlasovanie</u></i>	10
<i><u>Diskusia</u></i>	11
SPRÁVNÁ KONFIGURÁCIA RIADIACEHO PROGRAMU.....	11
<i><u>Adresárová štruktúra</u></i>	11
PRÁCA S RIADIACIM PROGRAMOM	12
SPUSTENIE PROGRAMU.....	12
<i><u>PROGRAM</u></i>	12
<i><u>O programe</u></i>	12
<i><u>Konfigurácia</u></i>	12
<i><u>Testy</u></i>	12
<i><u>Nastavenie tlačiarne</u></i>	12
<i><u>Ukončenie</u></i>	12
ZASADNUTIE.....	13
<i><u>EDITÁCIA</u></i>	13
<i><u>Nové zasadnutie:</u></i>	13
<i><u>Výmaz a zmeny v záznamoch o zasadnutiach:</u></i>	14
<i><u>EXPORT</u></i>	14
PREZENCIA.....	15
<i><u>Spustenie prezentácie:</u></i>	15
<i><u>Tlač prezencie:</u></i>	16
Zobrazovanie na svetelnej tabuli počas prezentácie:.....	16
<i><u>Zobrazovanie projekčného obrazu a na obrazovke predsedajúceho počas prezentácie:</u></i>	17
HLASOVANIE.....	18
<i><u>Spustenie nového hlasovania:</u></i>	18
<i><u>Pozastavenie prebiehajúceho hlasovania:</u></i>	19
<i><u>Zrušenie prebiehajúceho hlasovania a načítanie výsledkov posledného ukončeného hlasovania:</u></i>	19
<i><u>Tlač výsledkov hlasovania:</u></i>	20
<i><u>Prepínanie medzi sumárnym a detailným zobrazením výsledkov hlasovania:</u></i>	20
<i><u>Zvukový signál na zvolanie poslancov:</u></i>	21
<i><u>Zobrazovanie na svetelnej tabuli počas hlasovania:</u></i>	21
<i><u>Zobrazovanie projekčného obrazu a obrazovky predsedajúceho počas hlasovania</u></i>	22
DISKUSIA.....	23
<i><u>Spustenie diskusie:</u></i>	23

<u>Načítanie diskusie z archívu a jej spustenie:</u>	24
<u>Ukončenie diskusie:</u>	24
<u>Uzamknutie / opätovné otvorenie diskusie:</u>	24
<u>Zapnutie zvukového znamenia po uplynutí doby diskusného príspevku:</u>	24
<u>Ukončenie diskusného príspevku diskutujúceho poslanca:</u>	24
<u>Spustenie diskusného príspevku ďalšieho poslanca v poradí:</u>	24
<u>Spustenie diskusného príspevku poslanca mimo poradia:</u>	24
<u>Príspevok neprihláseného poslanca:</u>	25
<u>Príspevok host'a:</u>	25
<u>Pokračovanie príspevku posledného diskutujúceho:</u>	26
<u>Zrušenie poradia prihláseného poslanca:</u>	26
<u>Zobrazovanie na svetelnej tabuli počas diskusie:</u>	27
<u>Zobrazovanie projekčného obrazu a obrazovky predsedajúceho počas diskusie:</u>	27
<u>Označenie príspevku:</u>	28
<u>Prechod z diskusie k hlasovaniu:</u>	28
SVETELNÁ TABUĽA A DVOJOBRAZOVKOVÁ VERZIA	32
<u>SVETELNÁ TABUĽA</u>	32
<u>Zobrazenie textu na svetelnej tabuli:</u>	32
<u>Vymazanie obsahu tabule a jej zhasnutie:</u>	33
DVOJOBRAZOVKOVÁ VERZIA	33
<u>Zobrazenie pripravených materiálov na projektore alebo druhej obrazovke:</u>	33
POSLANCI	34
<u>Vyhľadávanie záznamov o poslancoch:</u>	34
<u>Oprava údajov o poslancoch:</u>	35
<u>Pridanie nového záznamu:</u>	35
<u>Vymazanie aktuálneho záznamu:</u>	35
<u>Zobrazenie mena</u>	35
HISTÓRIA	37
<u>Vyhľadávanie záznamov o hlasovaniach:</u>	37
<u>Výber hlasovania zo zoznamu:</u>	37
<u>Uloženie zmien v textoch:</u>	38
<u>Vymazanie zobrazeného hlasovania:</u>	38
<u>Tlač výsledku hlasovania:</u>	38
<u>Prepínanie medzi sumárnym a podrobným zobrazením výsledkov hlasovaní:</u>	38
REINDEXÁCIA SÚBOROV	38
PRECHOD NA NOVÉ OBDOBIE	39
NOVÁ INŠTALÁCIA	39
ADO – DOKUMENTAČNÝ PODSYSTÉM H.E.R. SYSTÉMU	40
ZOSTAVY DOKUMENTAČNÉHO PODSYSTÉMU ADO	40
PRÁCA S PROGRAMOM	41
PARAMETRICKÝ SÚBOR ADO.INI	41
PARAMETRICKÝ SÚBOR „ HER.INI „	42
KONFIGURÁCIA	42
SVETELNÁ TABUĽA	42
<u>Svetelná tabuľa - riadky</u>	42

<u>Svetelná tabuľa - Počet znakov</u>	42
<u>Veľkorozmerná svetelná tabuľa</u>	42
<u>SPÔSOB TLAČE TLAČOVÝCH VÝSTUPOV</u>	43
<u>ZVUKOVÉ ZNAMENIE PROSTREDNÍCTVOM ZVUKOVEJ KARTY - TYP</u>	43
<u>Zvukové znamenie prostredníctvom zvukovej karty</u>	43
<u>Výstupné zvukové zariadenie</u>	44
[<u>POSLANCI</u>]	44
<u>Úvodná kontrola počtu poslancov</u>	44
<u>Zobrazenie poslancov na monitore</u>	44
<u>Zobrazenie poslancov na monitore - Typ</u>	44
<u>Mandát poslancov</u>	44
<u>Číslo volebného obdobia</u>	45
[<u>ÚVODNÁ PREZENTÁCIA</u>]	45
<u>Tlač výsledku prezentácie</u>	45
[<u>DISKUSIA</u>]	45
<u>Čas diskusného príspevku</u>	45
<u>Evidencia diskutujúcich</u>	45
<u>Zvukové znamenie</u>	45
<u>Počet príspevkov</u>	45
<u>Spustenie novej diskusie v uzamknutom režime</u>	46
<u>Prepínanie režimu pri výbere prihláseného poslanca</u>	46
[<u>DISKUSIA. PANEL RÝCHLEJ VOĽBY</u>]	46
[<u>HLASOVANIE</u>]	49
<u>Trvanie hlasovania</u>	49
<u>Príprava na hlasovanie</u>	49
<u>Platnosť hlasovania</u>	49
<u>Tlač výsledku hlasovania</u>	49
<u>Tlač výsledkov – Typ zostavy</u>	49
<u>Prepnutie režimu zobrazenia pri spustení hlasovania</u>	49
[<u>SLUŽBY</u>]	50
<u>DOS export poznámky</u>	50
<u>DOS export dlhších textov</u>	50
<u>DOS export procedurálnych hlasovaní</u>	50
<u>XML EXPORT</u>	50
<u>XML export – Indexácia</u>	50
[<u>ROZŠÍRENIE. PROJEKTOR</u>]	50
<u>Projekčný obraz</u>	50
<u>Informácie na projekčnom obraze - karty</u>	51
<u>Informácie na projekčnom obraze - čas</u>	51
<u>Informácie na projekčnom obraze – čas prihlásenia</u>	51
<u>Informácie na projekčnom obraze - politická strana</u>	51
<u>Informácie na projekčnom obraze – počet príspevkov</u>	51
<u>Informácie na projekčnom obraze – počet nehlasujúcich</u>	51
<u>Informácia na projekčnom obraze – zobrazenie percent</u>	53
<u>Oneskorenie sumárneho výsledku hlasovania</u>	53
<u>Projekčný obraz - Parametre polohy</u>	53
<u>Projekčný obraz – Ukladanie ako BMP</u>	54
[<u>ROZŠÍRENIE. PROJEKTOR PO SIETI</u>]	54
<u>Prenos projekčného obrazu po sieti</u>	54
<u>Prenos projekčného obrazu po sieti-číslo portu</u>	54
[<u>NÁZVY POLITICKÝCH STRÁN</u>]	54

<u>Rozlišovanie veľkých a malých písmen</u>	54
<u>ZÁZNAMY V SLOVNÍKU</u>	54
<u>[ZOBRAZOVANÉ MENA POSLANCOV]</u>	55
<u>Záznamy v slovníku (tabuľke)</u>	55
<u>Poradie zobrazených poslancov</u>	55
<u>Doba zobrazenia výsledku</u>	55
<u>POZNÁMKY</u>	58

POPIS SYSTÉMU

ÚVOD

H.E.R. Optio je verziou hlasovacieho systému H.E.R. ktorá ponúka maximálnu funkčnosť systému pri minimálnych nákladoch na jeho zriadenie.

H.E.R. Systém - Hlasovací, Evidenčný a Riadiaci systém od spoločnosti A. S. Partner, s.r.o., Košice slúži pre automatizáciu priebehu prezentácie, hlasovania a diskusie na zasadnutiach mestských a miestnych zastupiteľstiev a obdobných podujatí. Systém umožňuje nielen v reálnom čase presne evidovať koľko je prítomných na zasadnutí, registrovať ktorí a ako hlasovali, ale aj koľkí a v akom poradí sa prihlásili do diskusie, ako dlho diskutovali a tým ju riadiť. Jednotlivé výsledky môžu byť zverejňované prostredníctvom svetelného informačného panelu – svetelnej tabule, projekčného zariadenia – projektora, vytlačené na tlačiarni a archivované v databáze.

ZOSTAVA SYSTÉMU

H. E. R. Systém tvoria komponenty:

- Výpočtová technika - počítač príslušnej konfigurácie
- Riadiaci program
- Komunikačná centrála
- Hlasovacie jednotky
- Svetelná tabuľa (nie je nutnou súčasťou)
- Projektor – podľa požiadavky

Výpočtová technika - počítač príslušnej konfigurácie

Počítač príslušnej konfigurácie - PC s nainštalovaným riadiacim programom, zabezpečuje celú komunikáciu všetkých komponentov. Jeho minimálna konfigurácia je Pentium s plne funkčným 32 bitovým OS Windows '98, Windows 2000 alebo vyšším, počítačovou myšou, 1 x USB-port pre komunikačnú centrálu, v prípade použitia svetelnej tabule – 2 x sériový port COM, 1 x paralelným portom – LPT pre tlačiareň (resp. USB-porty), grafickým rozlíšením min. SVGA (800x600), v prípade použitia projektoru - 2 x grafická karta PC. V prípade umiestnenia obsluhy PC mimo predsedajúceho je doplnený o rozbočovač na pripojenie druhého monitora, resp. iného zobrazovacieho zariadenia. Pripojenie jednotlivým komponentov je príslušnými káblami. PC je napájaný štandardne 230 V.

Riadiaci program

Riadiaci program, nainštalovaný v PC, zabezpečuje komunikáciu, riadi prezentáciu, hlasovanie, diskusiu, archivuje všetky dáta a výsledky, ovláda tlačiareň a svetelnú tabuľu, atď.

Komunikačná centrála (riadiaca centrála)

Komunikačná centrála zabezpečuje komunikáciu hlasovacích jednotiek s obslužným počítačom cez WiFi spojenie. Pripojená je cez redukciu na USB-port. Jej pripojenie sa zadefinuje v súbore **her.ini**



Hlasovacie jednotky

Hlasovacie jednotky zabezpečujú priamy výber a prenos informácií od účastníka zasadnutia rádiovým prenosom dát. Jednotlivé tlačidlá na hlasovacej jednotke sú určené pre hlasovanie: **ZA**, **ZDRŽAL SA**, **PROTI**, ďalej tlačidlá určené pre **Prezenciu, Prihlásenie sa do diskusie** a **„Faktická /Technická/ poznámka“**.



Pri tlačidlách sú umiestnené farebné LED diódy, ktorých rozsvietenie, po stlačení príslušného tlačidla, potvrdzuje prijatie voľby systémom.

Hlasovacie jednotky sú napájané akumulátormi typu AA. Životnosť akumulátoru je min.2 roky.

Svetelná tabuľa

Svetelná tabuľa zabezpečuje optické zverejňovanie výsledkov a stavov prezentácií, hlasovaní, diskusií, ako aj rôzne iné oznamy počas zasadnutia. Štandardne je dodávaná s 2-mi riadkami po 16-ich znakoch výšky cca 10 cm. Program umožňuje pripojenie i viacerých svetelných tabúľ. Pripája sa na COM port PC. Môže byť používaná i samostatne pomocou vlastného riadiaceho programu. Svetelná tabuľa je napájaná štandardne 230 V.

Projektor

Použitie projektoru umožňuje, aby všetci účastníci zasadnutia mali lepší a kompletnejší prehľad o jeho priebehu. Na projekčnú plochu je premietaný rovnaký obraz, ako má predsedajúci zasadnutia na monitore. Jednotlivé zobrazenia sú uvedené v ďalšom texte.


ČINNOSŤ SYSTÉMU

Každý účastník, t.j. poslanec má pridelenú hlasovaciu jednotku. V čase keď je spustený program, sa vedľa stlačeného tlačidla rozsvieti LED dióda.

System pracuje v týchto základných režimoch:

- prezencia
- hlasovanie
- diskusia

Prezencia

Úvodná prezencia sa uskutočňuje po výzve predsedajúceho. Poslanci, sa prezentujú stlačením modrého tlačidla pri ikone  ,dovtedy, kým ich program neakceptuje a potvrdí to rozsvietením farebnej LED diódy pri tlačennom tlačidle. Po ukončení úvodnej prezentácie všetky rozsvietené LED diódy zhasnú. Predsedajúci vidí na monitore aktuálny stav počtu prezentovaných, výsledok sumárny i menovitý a i. a vie tak reagovať na prípadnú neschopnosť uznášať sa. Prezentáciu je možné na jeho pokyn zastaviť, zrušiť, pokračovať alebo začať novú.

Priebeh a výsledok prezentácie sú zverejniteľné na svetelnej tabuli alebo pomocou data-video projektora na projekčnom plátne a tiež je ich možné vytlačiť na tlačiarňi.

Hlasovanie

Hlasovanie prebieha súčasne o troch voľbách: ZA, PROTI, ZDRŽAL SA a umožňuje:

- hlasovať
- opraviť hlasovanie
- nehlasovať

Hlasovanie sa uskutočňuje po výzve predsedajúceho. Poslanci, hlasujú tlačéním vybraného tlačidla: ZA, PROTI, ZDRŽAL SA na jednotke (module) dovtedy, kým ich program neakceptuje a potvrdí to rozsvietením farebnej LED diódy pri tlačennom tlačidle, t. j. zelenej pri ZA, žltej pri ZDRŽAL SA červenej pri PROTI. ***Pred hlasovaním sa poslanec musí zaprezentovať stlačením tlačidla „Prezencia“***. Po ukončení hlasovania, všetky rozsvietené LED diódy zhasnú.

Poslanec, ktorý už hlasoval môže, počas času vyhradeného na hlasovanie, opraviť svoje hlasovanie a to tlačéním iného vybraného tlačidla. V prípade, že chce zrušiť všetky svoje rozhodnutia, vynuluje ich stlačením tlačidla Prezencie . Predsedajúci vidí na monitore aktuálny stav počtu hlasujúcich, odpočítavaný čas na hlasovanie resp. jeho opravu, výsledok hlasovania sumárne i v percentách alebo menovitý a i.. Hlasovanie môže zastaviť, zrušiť, zopakovať alebo začať nové.


Čas a sumárny výsledok sú zverejniteľné na svetelnej tabuli alebo pomocou data-video projektora na projekčnom plátne a tiež je ich možné vytlačiť na tlačiarňi.


Diskusia

Diskusia umožňuje:

- prihlásenie sa do diskusie
- odhlásenie sa z diskusie

Vo všetkých verziách sa môžu poslanci prihlásiť do diskusie stlačením tlačidla

s piktogramom „**Prihlásiť sa**“  a jeho pridržaním dovedy, kým sa nerozsvieti kontrolka vedľa tohto tlačidla. Po vyvolaní do diskusie kontrolka pri tlačidle zhasne.

Pre prihlásenie sa do diskusie s faktickou poznámkou je potrebné stlačiť tlačidlo s piktogramom „**Faktická poznámka**“  a pridržať ho stlačené dovedy, kým sa nerozsvieti kontrolka vedľa tohto tlačidla. Po vyvolaní do diskusie kontrolka pri tlačidle zhasne.

Odhlásenie z diskusie alebo faktickej poznámky je možné vykonať stlačením a pridržaním príslušného tlačidla („**Prihlásiť sa**“ alebo „**Faktická poznámka**“) a jeho pridržaním dovedy, kým nezhasne rozsvietená kontrolka.

Predseda júci vidí na monitore aktuálny stav počtu prihlásených menovite, ich poradie, ďalej osobitne vidí meno práve diskutujúceho, čas a číslo jeho príspevku, meno prvého v poradí, tiež má možnosť vidieť, resp. zvoliť, či diskutujúci je predkladateľom, bežným diskutujúcim, diskutujúcim k návrhu uznesenia alebo hosťom a i.. Diskusiu je možné na jeho pokyn zastaviť, zrušiť, pokračovať alebo začať novú.

SPRÁVNA KONFIGURÁCIA RIADIACEHO PROGRAMU

Program nainštalujete z inštaláčného CD spustením programu *setup.exe* podľa prednastaveného postupu. Skontrolujte, či sú programy nainštalované podľa zadaných ciest.

Adresárová štruktúra

Program pre svoju činnosť vyžaduje nasledujúcu adresárovú štruktúru:

- *Bin* - spúšťačí adresár programu.
- *Data* - adresár obsahujúci súbor určený k spracovaniu t.j. *session_log.txt*, vytváraný programom H.E.R. - Systém.
- DLL – programová podpora

a súbory :

- readme.txt*
- her.ini* - konfiguračný súbor
- Body.txt* - súbor do ktorého sa zapíšu body programu zasadnutia (Text musí byť od poradového čísla bodu oddelený dvoma tabelátormi.)

Počas behu programu a po príslušných exportoch ,sa vytvoria adresáre

- *Diskusia*
- *Export*
- *ExportXML*
- *Prezentacia*

PRÁCA S RIADIACIM PROGRAMOM

SPUSTENIE PROGRAMU

Program spustíte dvojitým stlačením ikony H.E.R. na pracovnej ploche, resp. vo vybranom adresári.

V hornej lište sa objaví základná ponuka pre prvotné nastavenia „Program“ a „Zasadnutie“ a hlásenie o nezrovnalosti medzi počtom poslancov v databáze („0“ – pri založení nových súborov v adresári DATA) a nadefinovaným počtom. To odstraňujete následne, naplnením databázy poslancov a nastavením skutočnej hodnoty o ich počte v súbore „her.ini“.

PROGRAM

Zvolením jednotlivých okien program zobrazí:

O programe

Program zobrazí základné informácie o nainštalovanom **H.E.R. SYSTÉME** : jeho verziu, licenciu majiteľa, autorské doložky.

Zvolením **OK** sa program vráti na pracovnú plochu.

Konfigurácia

V tomto kroku vstupuje program do inicializačného súboru **her.ini**, v ktorom je umožnené nastavovať všetky parametre hlasovacieho systému – softvérové aj hardvérové. Po vykonaní príslušných zmien, je nutné spustiť H.E.R. Systém znovu !

Testy


Program umožňuje otestovanie svetelného informačného panelu (Test svetelnej tabule,

Nastavenie tlačiarne

Program zobrazí okno pre nastavenie parametrov aktuálnej tlačiarne.

Ukončenie

Program sa vráti na základnú plochu monitora.

Ukončenie programu môžete uskutočniť i stlačením:  v pravom hornom rohu pracovnej plochy.

Poznámka: Program nemožno ukončiť ak prebieha **Úvodná prezentácia, Hlasovanie** alebo **Diskusia**.

System je po ukončení možné znovu spustiť až po uplynutí cca. 3 sekúnd!!!

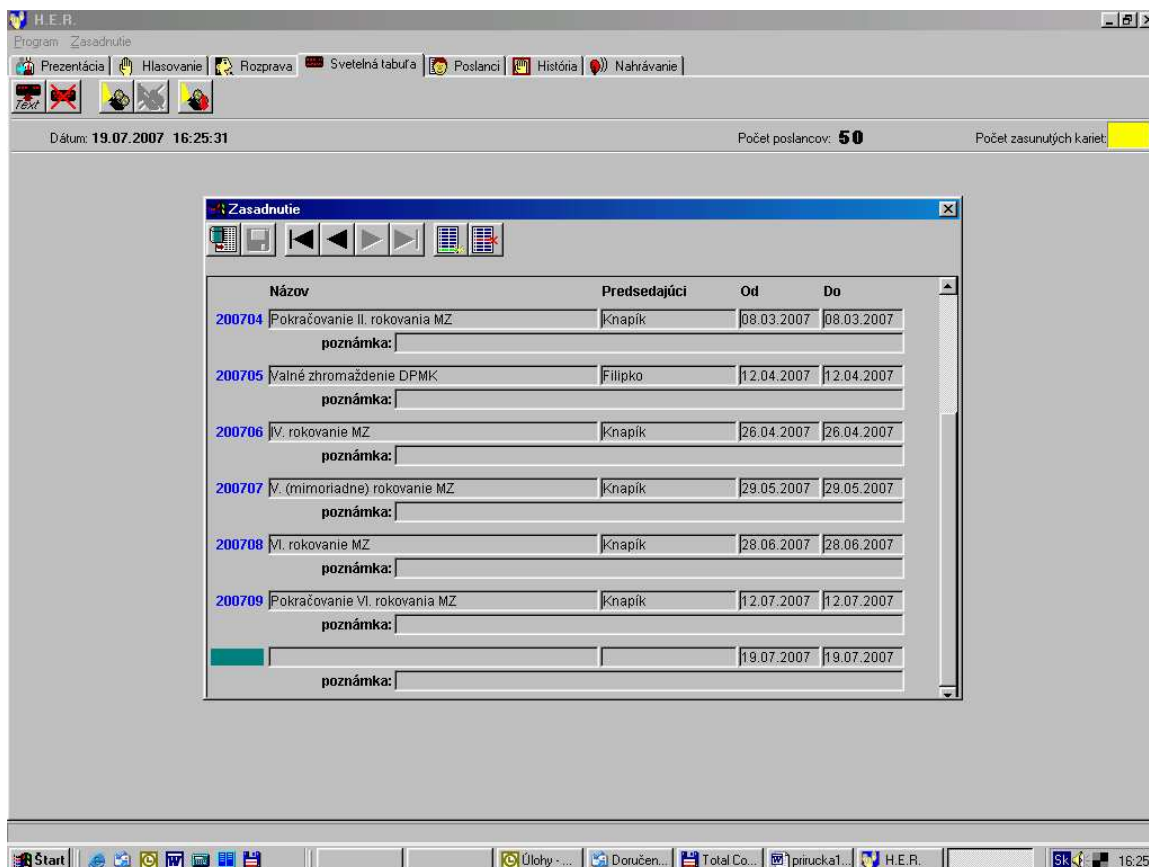
ZASADNUTIE

Zvolením jednotlivých okien program zobrazí:


EDITÁCIA

Nové zasadnutie:


Poznámka: Vždy začiatkom nového zasadnutia je potrebné vytvoriť v databáze zasadnutí záznam o novom zasadnutí.




Zvolením **Editácia** program zobrazí okno **Zasadnutia** s údajmi o jednotlivých zasadnutiach.

1. Stlačením:  program vytvorí a nastaví sa na prázdny riadok pre vloženie záznamu o novom zasadnutí.
2. Vložíte požadované záznamy podľa označenia stĺpcov.





Poznámka: Posun v jednotlivých stĺpcoch príslušného záznamu je tabelátorom alebo myšou. Platí to pre všetky druhy záznamov!


3. Stlačením:  program záznam o zasadnutí uloží.


Ak nechcete záznam o zasadnutí uložiť, stlačením:  program záznam zruší.

Poznámka: Ak ste záznam o novom zasadnutí uložili, program zasadnutie nastaví ako aktuálne.

Výmaz a zmeny v záznamoch o zasadnutiach:

1. Zvolením **Editácia** v menu **Zasadnutia** program zobrazí okno **Zasadnutia** s údajmi o jednotlivých zasadnutiach zastupiteľstva.
2. Stlačením:  program vymaže aktuálny záznam o zasadnutí.
3. Stlačením:  alebo:  program vyhladá záznam o zasadnutí, ktorý chcete zmeniť.
4. Vykonáte potrebné zmeny v príslušných oknách záznamu o zasadnutí
5. Stlačením:  program uloží zmeny údajov o zasadnutí.

Ak nechcete zmenené údaje uložiť, stlačením:  program zruší zmeny.

Do pracovných okien sa program vráti po stlačení:  v pravom hornom rohu zostavy.

EXPORT

Program umožňuje export údajov z aplikácie H.E.R :

1. Zvolením **Export** v menu **Zasadnutia** program zobrazí okno **Export zasadnutia**.
2. Vyberiete zasadnutie, údaje ktorého výsledky chcete exportovať.
3. Zvolením **Export** alebo **XML Export** program vykoná zvolený export výsledkov hlasovaní do formátu xml a html a pdf. Tieto je možné po otvorení vytlačiť alebo okamžite umiestniť na web. (Vzhľadom, že všetky exporty prebiehajú súčasne, program dá hlášku o ukončení najrýchlejšieho procesu. Je nutné počkať do skutočného ukončenia.)

Alebo zvolením **Zruš** sa program vráti na pracovnú plochu bez exportu údajov.

Pri exporte program vytvorí súbory: **Diskusia.txt**, **Hlasy.txt**, **Poslanci.txt**, **Výsledky.txt** vo výstupnom adresári zobrazenom v okne **Export zasadnutia**.

PREZENCIA.

Záložka **Prezencia** umožňuje uskutočniť prezenciu na začiatku zasadnutia resp. kedykoľvek po výzve predsedajúceho a tým overiť uznášaniaschopnosť zasadnutia, výsledok zobrazíť a vytlačiť.

Počas prezencie sú poslanci zobrazení v tabuľke, kde každému poslancovi prislúcha jedna bunka. Poslancov je možné zlúčiť podľa politických strán.

Ak sú poslanci zobrazení podľa politických strán, resp. klubov, je možné nastaviť typ zobrazenia v inicializačnom súbore **her.ini**


Je možné nastaviť tieto druhy zobrazenia:

1. zobrazenie bez politických strán
2. zobrazenie podľa strán, zvýraznené striedaním podkladového rastra
3. zobrazenie podľa strán, zvýraznené čiernou obrysovou linkou
4. zobrazenie podľa strán, zvýraznené striedavo bielou a čiernou obrysovou linkou
5. kombinácia 2 a 3
6. kombinácia 3 a 4



Program počas prezencie na monitore zobrazuje farebne mená poslancov tak, že tí, ktorí sa prezentovali, t.j. stlačili tlačidlo „Prezentácia“ sú čierni na žltom podklade, tí ktorí sa neprezentovali, sú tmavosiví na sivom podklade. Ďalej zobrazuje údaje o počte prezentovaných, celkovom počte poslancov atď.





Spustenie prezencie:




1. Stlačením:  program spustí novú úvodnú prezenciu.

Poznámka: Poslanci sa po jednej z týchto volieb môžu prezentovať. Prezentujú podľa inštrukcií k hlasovacej jednotke.

2. Stlačením:  program ukončí prezenciu a uloží jej výsledok.
Alebo, ak chcete prezentáciu zrušiť a načítať naposledy uložené výsledky,
stlačením:  program zruší prebiehajúcu prezenciu a zobrazí prezenciu naposledy uloženú.

Tlač prezencie:

1. Stlačením:  program zobrazí zostavu výsledku aktuálnej prezencie.
2. Stlačením:  program otvorí nové okno obsahujúce zoznam prezencií uskutočnených počas zasadnutia. Jednotlivé prezencie systém ukladá do súboru podľa dátumu konania, času začiatku a konca prezencie (napr. *Prezentacia 2002-12-13 12_59 - 19_21_13.upr*). Po vybratí požadovanej prezencie a stlačení tlačidla otvoriť program zobrazí zostavu výsledku vybranej prezentácie.

Pred tlačou zostavy môžete stlačením:  alebo:  zväčšovať alebo zmenšovať náhľad alebo stlačením:  nahliadnuť na výslednú podobu stránky, prípadne stlačením:



– prejsť na prvú stránku zostavy




– prejsť na predchádzajúcu stránku zostavy




– prejsť na nasledujúcu stránku zostavy



– prejsť na poslednú stránku zostavy

Stlačením:  môžete po vpísaní čísla stránky do editovacieho okna prejsť na príslušnú stránku zostavy.

Do pracovného okna **Prezencia** sa program vráti po stlačení:  v pravom hornom rohu zostavy.

Poznámka: V konfiguračnom súbore **her.ini** je možné podľa počtu poslancov definovať dva druhy zobrazenia zostáv, ktoré sa odlišujú hustotou riadkovania:

- zostava pre menší počet poslancov
- zostava pre väčší počet poslancov (max 60 na 1 stranu)

Zobrazovanie na svetelnej tabuli počas prezentácie:

- po spustení prezentácie:

napríklad:

Prezentujte sa
PREZENTACIA

- počas prezentácie:

Prítomní: <i>počet</i>
<i>Mená prezentovaných poslancov</i>

Prítomní: 15
Ing.J.Skalicka

- po skončení prezentácie:

Dátum a čas (systémový)

8. 5. 1999 10:30

Zobrazovanie projekčného obrazu a na obrazovke predsedajúceho počas prezentácie:

PREZENTÁCIA

9:42

Ing. P.Berkovit	Dr. Popowitz	Ing. H.Klein
Ing. F.Grossman	Ing. A.Schuster	E. Klein
Dr. V. Groß	F.Schwarzenberg	Ing.G.Lobkowitz
Ing. J.Gruber	J. Tischler	Ing. H.Motyka
F.Grünwald	J. Vavricek	Dr. H.Novacek
Mgr. Guldenburg	M. Zweig	Ing.H.Schöller
Mgr. A. Hartman	Gros-Albenhause	T. Schülze
S. Hauptman	Ing. L.Berg	J. Ziegler
Mgr. F. Herzog	Dr. J. Berger	Ing. K. Benz
Ing. K.Hoffer	Mgr.A.Deimler	Dr. M.Klimek
Ing. T.Kirchler	Ing. F.Grün	Dr.phil.G.Enxin
J. Piltz		

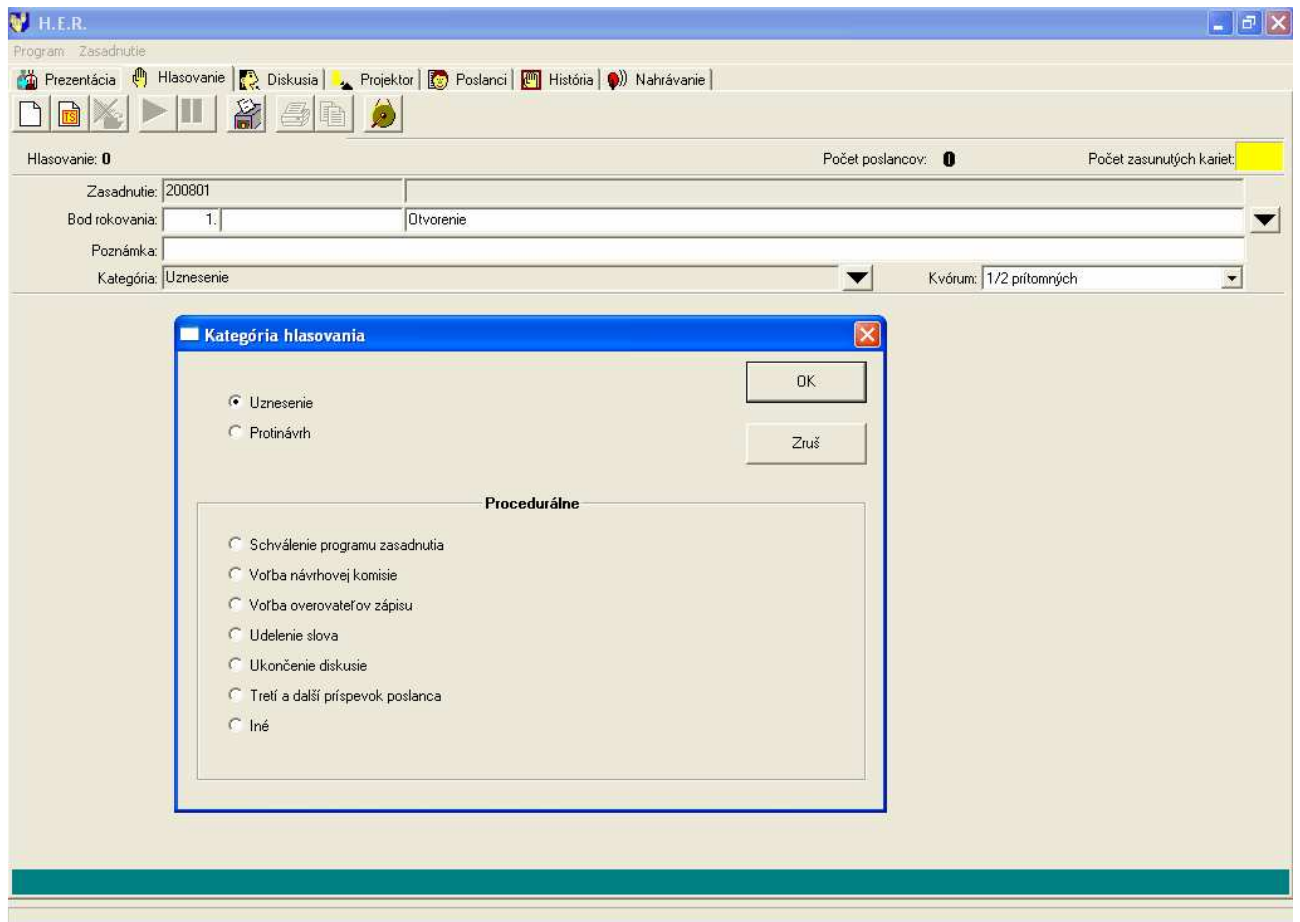
Prezentovaných: 27

Zasunutých kariet: 32


HLASOVANIE


Záložka **Hlasovanie** umožňuje uskutočniť hlasovania počas celého zasadnutia, resp. počas jednotlivého hlasovania toto opraviť, výsledky zobrazit' a vytlačiť.


Po výzve k hlasovaniu a jeho spustení obsluhou účastník hlasuje stlačením príslušného tlačidla. Systém vykonáva tzv. *hlasovanie s prezenciou*. To znamená, že v prípade, že účastník nechce odovzdať svoj hlas žiadnemu stavu („ZA“ , „ZDRŽAL“ „SA“, "PROTI"), ale chce aby sa jeho účasť premietla do kvóra, vtedy stlačí tlačidlo prezencie - ale nehlasuje. Program počas hlasovania na predsedníckom monitore alebo projektore zobrazuje sumárne alebo podrobné výsledky, pri ktorých sú farebne odlíšené mená poslancov tak, že tí ktorí hlasovali: ZA sú čierni na zelenom podklade, tí ktorí hlasovali: PROTI sú čierni na červenom podklade, tí ktorí hlasovali: ZDRŽAL SA sú čierni na žltom podklade, tí ktorí sa prezentovali, ale nehlasovali, sú čierni na sivom podklade a neprítomní (resp. tí, ktorí sa neprezentovali) sú tmavosiví na sivom podklade. Ďalej zobrazuje údaje o čase hlasovania a pod..

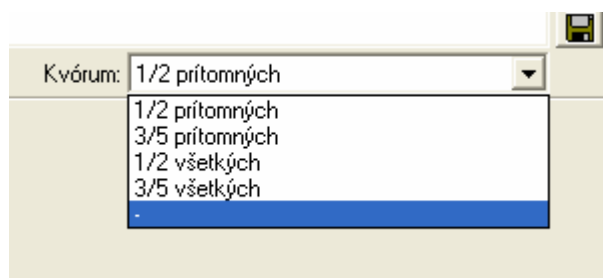



Spustenie nového hlasovania:


Stlačením:  program založí záznam o novom hlasovaní.

1. Stlačením:  pri okne **Kategória** zvolíte v zobrazenom okne kategóriu hlasovania: **proti návrh**, **uznesenie**, resp. výber z: **procedurálne**, voľbu potvrdíte **OK** alebo zrušíte **ZRUŠ**. (Vid' obrázok vyššie)


2. Vyplníte údaje v okne **Bod jednania**, alebo stlačíte:  pri okne **Bod jednania** a vyberiete z pripravených bodov jednania.
3. V prípade potreby vyplníte aj okno **Poznámka**.
4. Pokiaľ je požiadavka na vyhodnotenie výsledku hlasovania, v položke „**Kvórum**“ vyberiete kvórum, ktoré je potrebné na schválenie bodu rokovania.




Poznámka: Stlačením:  pri okne **Bod jednania** program zobrazí okno **Bod jednania** s pripravenými bodmi. V prípade, ak chcete editovať v zozname bodov jednania zvolíte **Editácia**. Program následne otvorí **Body - Poznámkový blok** s obsahom súboru **body.txt**, v ktorom môžete meniť, prípadne pridávať alebo vymazávať pripravené body rokovania. Program vyžaduje, aby bol text bodu rokovania rozdelený do stĺpcov, oddelených medzerou vytvorenou pomocou tabelátora. Pri zatváraní **Body - Poznámkový blok** program požiada o potvrdenie uskutočnených zmien. Potvrdením **OK** alebo zrušením **ZRUŠ** sa vráti do okna **Bod jednania**.

Stlačením:  program spustí hlasovanie, zároveň začne odpočítavať čas hlasovania, zobrazovaný i na monitore, počas ktorého poslanci hlasujú, resp. môžu svoje hlasovanie opraviť. Ďalej sú na monitore zobrazované priebežné výsledky hlasovania. *(Je potrebné si overiť, či majú byť menovité výsledky o tom, kto ako hlasoval priebežne zobrazované aj pre ostatných účastníkov alebo až po ukončení hlasovania. Prípadná zmena v konfigurácii sa však prejaví až po reštartovaní systému.)* Čas vymedzený na hlasovanie sa nastavuje v súbore **her.ini**.

Pozastavenie prebiehajúceho hlasovania:

Stlačením:  program pozastaví prebiehajúce hlasovanie, zároveň sa zastaví odpočítavaný čas. Opätovným stlačením program pokračuje v hlasovaní v zostávajúcom čase hlasovania. Počas pozastavenia hlasovania je možné podľa potreby zmeniť obsah okien **Bod jednania** a **Poznámka** podľa vyššie uvedeného postupu.

Zrušenie prebiehajúceho hlasovania a načítanie výsledkov posledného ukončeného hlasovania:

Stlačením:  program zruší prebiehajúce hlasovanie a načíta výsledky posledného ukončeného hlasovania.



Poznámka: Ak sa hlasovania zúčastnilo menej ako nastavený minimálny počet poslancov, program na to po skončení času hlasovania upozorní a požiada potvrdenie, či má výsledky hlasovania zobrazit' a zapísať.

V takomto prípade: zvolíte **ÁNO** a program výsledky zapíše, zobrazí a pokračuje ako pri bežnom hlasovaní alebo zvolíte **NIE** a program výsledky nezapíše, nezobrazí a hlasovanie je možné opakovať (Nezvýši sa poradové číslo hlasovania)

Počet poslancov sa nastavuje v súbore **her.ini**.


Tlač výsledkov hlasovania:

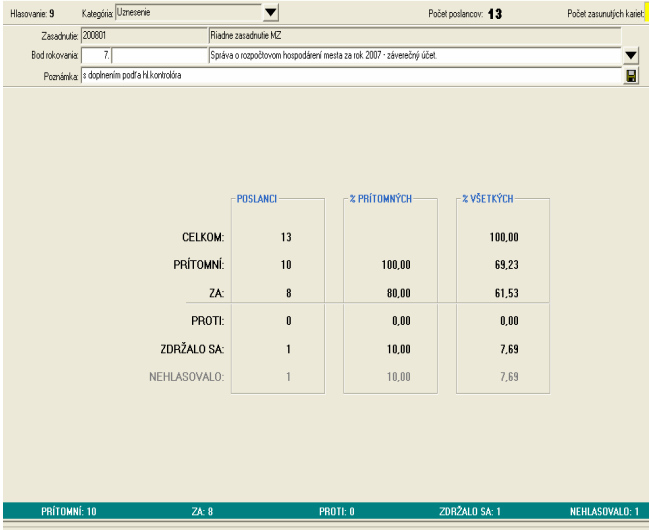
Okamžite po ukončení hlasovania je možná tlač jeho výsledkov:

1. Stlačením:  na záložke **Hlasovanie** program zobrazí zostavu výsledku hlasovania.
2. Stlačením:  v okne **Zostavy** program začne samotnú tlač zostavy.

Poznámka: V prípade, že v súbore **her.ini** je nastavený parameter *AutomatickaTlacVysledkov=1*, program vytlačí výsledky hlasovania automaticky po jeho skončení.

Prepínanie medzi sumárnym a detailným zobrazením výsledkov hlasovania:

Stlačením:  program prepína medzi sumárnym a detailným zobrazením výsledkov hlasovania. Pri sumárnom zobrazení sú v okne výsledky hlasovania číselné v stĺpcoch: **POSLANCI, % PRÍTOMNÝCH, % VŠETKÝCH** a v riadkoch



	POSLANCI	% PRÍTOMNÝCH	% VŠETKÝCH
CELKOM:	13		100,00
PRÍTOMNÍ:	10	100,00	69,23
ZA:	8	80,00	61,53
PROTI:	0	0,00	0,00
ZDRŽALO SA:	1	10,00	7,69
NEHLASOVALO:	1	10,00	7,69

PRÍTOMNÍ: 10 ZA: 8 PROTI: 0 ZDRŽALO SA: 1 NEHLASOVALO: 1

podľa: **CELKOM, PRÍTOMNÍ:** a volieb: **ZA:, PROTI:, ZDRŽALO SA:, NEHLASOVALO:**. Pri detailnom zobrazení je v okne menovitý zoznam poslancov, tak že ich mená sú zobrazené farebne podľa toho ako hlasovali.


Pri detailnom zobrazení je v okne menovitý zoznam poslancov, tak že ich mená sú zobrazené farebne podľa toho ako hlasovali.

Hlasovanie: 9	Katégorie: Uznesenie	Počet poslancov: 13	Počet zasunutých kariet:
Zasadnutie: 200801	Riadne zasadnutie MZ		
Bod rokovania: 7.	Správa o rozpočtovom hospodárení mesta za rok 2007 - záverečný účet.		
Poznámka: s doplnením podľa hl.kontrolóra			

Š. Bača	Mgr.M.Krajči
J. Fukas	Mgr.Kristofčák
MUDr.J.Gočál	Ing.E.Lepáček
Ing.Jankolová	M.Pafčuga
I. Jarolín	Ing.S.Púčíková
A. Juris	Ing.D.Smitka
V. Kolenová	

PRÍTOMNÍ: 10	ZA: 8	PROTI: 0	ZDRŽALO SA: 1	NEHLASOVALO: 1
--------------	-------	----------	---------------	----------------

Zvukový signál na zvolanie poslancov:

Stlačením:  program spustí zvukový signál na zvolanie poslancov pred hlasovaním.

Zobrazovanie na svetelnej tabuli počas hlasovania:

- po spustení nového hlasovania:

Hlasujte	čas hlasovania
HLASOVANIE	č číslo hlasovania

napríklad:

Hlasujte	8s
HLASOVANIE	č 21

- po začatí hlasovania:

Hlasujte	odpočítavanie času
HLASOVANIE	č číslo hlasovania

Hlasujte	4s
HLASOVANIE	č 21

- po skončení hlasovania:

Prítomní:	počet
HLASOVANIE	č číslo hlasovania

Prítomní:	26
HLASOVANIE	č 21

- zobrazenie výsledku hlasovania:

Zdržalo sa:	počet
Za: počet	Proti: počet

Zdržalo sa:	5
Za: 15	Proti: 6

Zobrazovanie projekčného obrazu a obrazovky predsedajúceho počas hlasovania

V režime „Prezentácia“ a „Hlasovanie“ sú poslanci zobrazení na monitore alebo premietané z projektora abecedne alebo podľa politických strán, resp. klubov. Ak sa majú poslanci zobrazovať podľa strán resp. podľa klubov, táto informácia sa číta z položky „Strana“ v databáze poslancov a z nastavenia v súbore her.ini.



V prípade, že je požiadavka, aby boli poslanci zobrazovaní v iných skupinách – koalíciách, kluboch atď., ako sú politické strany, je možné toto nadefinovať špeciálnym nadefinovaním v položke „Strana“.

V diskusii zostane pre jeho mene len názov jeho strany.

K tomu je potrebné urobiť zmeny v zozname poslancov a v sekcii „Názvy politických strán“ v súbore her.ini.

1.V zozname poslancov : v kolónke STRANA je nutné uviesť upravený „kód“ strany, ktorý bude zároveň priradovať poslanca do požadovanej koalície/klubu. Tvorí ho kód klubu spojený vlnovkou so skratkou strany.

<kod_klubu>~<kod strany>

napr. pre členov klubu k1

k1~KDH

k1~DÚ

k1~ODS

Všetci poslanci, ktorí majú pred ~ rovnaký kód, tvoria potom jeden klub a sú pri hlasovaní zoskupení spolu (ak v nazve strany chýba ~, potom her funguje ako doteraz).

2. V her.ini v sekcii [NAZVY POLITICKYCH STRAN] je potom potrebné zaviesť do slovníka nazov pre každý takyto zložený kod napr.

- Polozka1=k1~KDH=KDH
- Polozka2=k1~DÚ=Demkratická únia
- Polozka3=k1~ODS=ODS
- Polozka4=k2~SMER=SMER-SD
- Polozka4=k4~SMER=SMER-HZDS-SDĽ

Pre kluby ktoré sú tvorené jednou stranou je možné používať položku strana ako doteraz

DISKUSIA

Záložka **Diskusia** umožňuje uskutočniť riadenú diskusiu počas celého zasadnutia, t.j. prihlásiť sa, odhlásiť sa, ďalej eviduje a riadi poradie a zobrazuje ho. Program počas diskusie na predsedníckom monitore alebo projektore zobrazuje menovitý počet a poradie prihlásených, i s číslom príspevku. Zvlášť zobrazuje meno diskutujúceho a pripravujúceho sa, ďalej čas diskusného príspevku, druh príspevku a pod..

The screenshot shows the 'H.E.R. - rozprava' software interface. At the top, there is a menu bar with options like 'Prezentácia', 'Hlasovanie', 'Rozprava', 'Projektor', 'Poslanci', 'História', and 'Nahrávanie'. Below the menu bar, there is a toolbar with various icons for navigation and control. The main display area shows the following information:

- Od: 16:02, Trvanie: 0:01:36, Počet prihlásených: 1, Počet poslancov: 23, Počet zasunutých kariet: 4
- Zasadnutie: 200903, 15 zasadnutie MZ
- Bod rokovania: 4, Bezpečnostná situácia v MČ
- Poznámka:

The main display area is divided into two main sections. On the left, there is a table titled 'VYSTUPUJE' (Speaking) with the following data:

č.r.	Meno	Príspevok	Čas	Karta	Miesto
1	Ing. Jozef Horný	1	16:03	11	0

Below this table, there is another table with the following data:


č.r.	Meno	Príspevok	Čas	Karta	Miesto
1	JUDr. Ladislav Gaura	1	16:04	9	0


On the right side of the interface, there are several sections for roles and committees:

- Predseda návrhovej komisie:** Mgr. Veľchý
- Predkladatelia:** Ing. Anton Štofa
- Vedúci odborných komisií:** Ing. Ján Plavčan

At the bottom of the interface, there is a status bar showing: Začiatok: 16:02, Trvanie: 0:01:36, Počet príspevkov: 1.

Spustenie diskusie:

Stlačením:  program zruší zobrazenú diskusiu a začne novú.

Alebo stlačením:  program pokračuje v už zobrazenej diskusii.


Poznámka: Okno **Bod jednania**, ku ktorému sa diskutuje, vyplníte ako v kapitole **Hlasovanie**.

Načítanie diskusie z archívu a jej spustenie:



Stlačením:  program umožní načítanie diskusie z archívu a jej spustenie.


1. V okne **Výber uloženej diskusie** vyberiete súbor s požadovanou diskusiou.
2. Potvrdíte **Spustiť** alebo zrušíte **Zrušiť** a program sa vráti na záložku **Diskusia**.

Ukončenie diskusie:


Stlačením:  program ukončí diskusiu a uloží ju.

Uzamknutie / opätovné otvorenie diskusie:

Stlačením:  program uzamkne diskusiu a zobrazí okno **Uzatvorenie diskusie**, v ktorom požiada o potvrdenie. Ak sa poslanec do diskusie prihlási v čase keď je uzavretá objaví sa vedľa jeho mena v zozname prihlásených poslancov malý symbol .

Opätovným stlačením:  program opätovne otvorí diskusiu a zobrazí okno **Uzatvorenie diskusie**, v ktorom požiada o potvrdenie.


Zapnutie zvukového znamenia po uplynutí doby diskusného príspevku:

V konfiguračnom súbore **her.ini** je možné nastaviť časový interval ohraničujúci dĺžku diskusného príspevku poslanca (prípadne host'a). Po spustení diskusie v H.E.R. Systéme je toto zvukové znamenie vypnuté. Stlačením:  je možné toto zvukové znamenie zapnúť.


Ukončenie diskusného príspevku diskutujúceho poslanca:

Stlačením:  program ukončí diskusný príspevok diskutujúceho poslanca.

Spustenie diskusného príspevku ďalšieho poslanca v poradí:

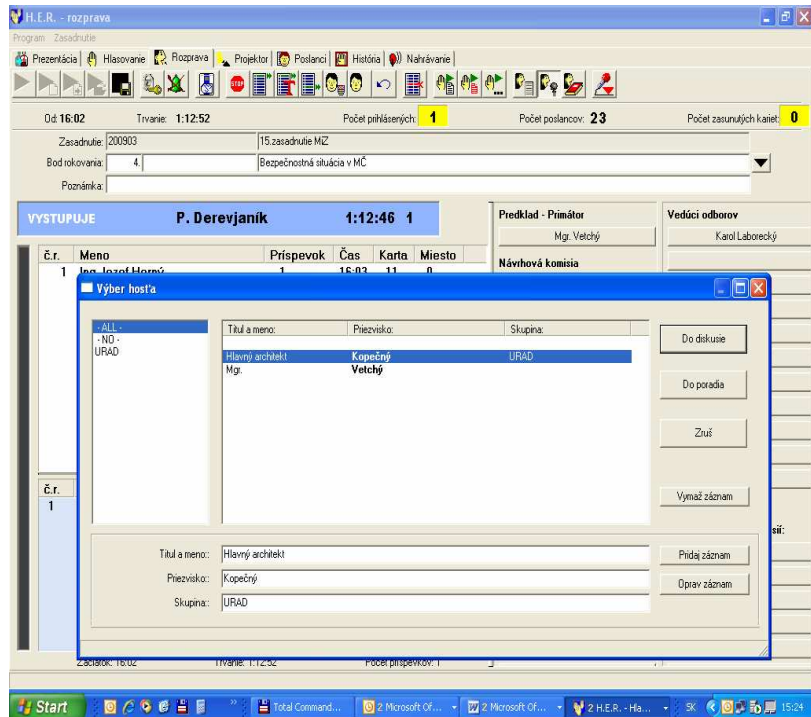
Stlačením:  program spustí diskusný príspevok ďalšieho poslanca v poradí, t.j. prvého prihláseného resp. pripravujúceho sa. Ak v tej dobe diskutuje iný poslanec program jeho príspevok automaticky ukončí.

Spustenie diskusného príspevku poslanca mimo poradia:


Stlačením:  program zobrazí okno **Diskusný príspevok mimo poradia** so zoznamom poslancov prihlásených do diskusie.

1. Vyberiete poslanca, ktorý má vystúpiť v diskusii mimo poradia.

2. Potvrdíte **OK**, ak chcete spustiť diskusný príspevok vybraného poslanca, zároveň ho vyradíte zo zoznamu prihlásených do diskusie a program sa vráti do okna **Diskusia**.
Alebo zrušíte **Zruš** a program sa vráti do okna **Diskusia** bez zmien.



Príspevok neprihláseného poslanca:

Stlačením:  program zobrazí okno **Výber poslancov do diskusie** so zoznamom poslancov.

1. Vyberiete poslanca, ktorý má vystúpiť bez predchádzajúceho prihlásenia sa do diskusie.
2. Zvolíte **Do diskusie**, ak chcete aby vybraný poslanec začal diskusný príspevok.
Alebo zvolíte **Do poradia**, ak chcete aby bol vybraný poslanec zaradený do poradia ako posledný prihlásený do diskusie.
Alebo zrušíte **Zruš** a program sa vráti do okna **Diskusia** bez zmien..

V tomto okne, po označení zaškrtnutého políčka **Nastavenie** je možné označením mena poslanca a kliknutím na dané tlačidlo priradiť jednotlivé tlačidlá v pravej dolnej časti okna jednotlivým často vyvolávaným poslancom (napr. Predseda návrhovej komisie). Vybratie týchto poslancov do diskusie sa potom deje jednoduchým kliknutím na toto tlačidlo v okne **Výber poslancov do diskusie**


Príspevok host'a:

Stlačením:  program zobrazí okno **Zadanie mena host'a**.

1. Do editovacieho okna vpíšete meno host'a, ktorý má vystúpiť v diskusii.
Pre zastupiteľstvá, resp. úrady s vyšším počtom hostí / zamestnancov je možné ich rozdelenie do skupín, a tým je rýchlejšia orientácia pri obsluhu „Diskusie“.

- Zvolíte **Do diskusie**, ak chcete aby hosť začal diskusný príspevok.
Alebo zvolíte **Do poradia**, ak chcete aby bol hosť zaradený do poradia ako posledný prihlásený do diskusie.
Alebo zvolíte **Zruš** a program sa vráti do okna **Diskusnia** bez zmien.


Pokračovanie príspevku posledného diskutujúceho:

Stlačením:  program zobrazí okno **Diskusné príspevky**, so zoznamom všetkých doteraz diskutujúcich, s údajmi o čase posledného diskusného príspevku a počte diskusných príspevkov v danej diskusii. V prípade, že diskutujúci je predkladateľom, počet jeho diskusných príspevkov program nezobrazí, ale zobrazí poznámku **predkladateľ**.

- Vyberiete diskutujúceho, ktorý má pokračovať v poslednom svojom diskusnom príspevku.
- Zvolíte **Do diskusie**, ak chcete aby diskutujúci pokračoval v poslednom svojom diskusnom príspevku.
Alebo zvolíte **Zruš** a program sa vráti do okna **Diskusnia** bez zmien.

Poznámka: V okne **Diskusné príspevky** môžete v prípade omylu pomocou **ZVÝŠENIE POČTU PRÍSPEVKOV** a **ZNÍŽENIE POČTU PRÍSPEVKOV** zmeniť počet príspevkov vybraného diskutujúceho.

Zrušenie poradia prihláseného poslanca:

Stlačením:  program zobrazí okno **Zrušenie poradia poslanca**.

- Vyberiete poslanca, ktorého poradie chcete zrušiť.
- Zvolíte **OK** ak chcete zrušiť poradie vybraného poslanca a zároveň ho vyradíte zo zoznamu prihlásených do diskusie.
Alebo zvolíte **Zruš** a program sa vráti do okna **Diskusnia** bez zmien.

Toto je možné robiť aj priamo, dvojklikom na mene poslanca, ktoré je v poradí.



The screenshot shows a software interface with a table of participants and a dialog box. The table has columns for 'č.r.' (number), 'Meno' (name), 'Príspevok' (contribution), 'Čas' (time), 'Karta' (card), and 'Miesto' (place). The dialog box is titled 'Prihláška do diskusie' and contains a text field for 'Poslanec' (speaker) with 'Ing. Stanislav Kočiš' entered. Below the text field are five buttons: 'Spustiť príspevok', 'Vymazať z poradia', 'Poslanca do poradia', 'Hosta do poradia', and 'Zruš'.

č.r.	Meno	Príspevok	Čas	Karta	Miesto
1	Ing. Ján Jakubov	1	09:38	13	0
2	Ing. Stanislav Kočiš	1	09:38	16	0

Zobrazovanie na svetelnej tabuli počas diskusie:

- po spustení novej diskusie:

<i>dátum a čas</i>
DISKUSIA

- po prihlásení prvého do diskusie :

<i>meno prihláseného</i>
PRIPRAVUJE SA

- po prihlásení ďalších – striedanie :

1.

<i>meno prvého v poradí</i>
PRIPRAVUJE SA

2.

Prihlásených:
<i>počet</i>
DISKUSIA

-po spustení disk. príspevku – striedanie :

1.

<i>meno diskutujúceho</i>
DISKUTUJE: čas disk. príspevku

2.

<i>meno pripravujúceho sa</i>
PRIPRAVUJE SA

3.

Prihlásených:	<i>počet</i>
DISKUSIA	

napríklad:

5.6.1999	10: 35
DISKUSIA	

Ing.P.Varga
PRIPRAVUJE SA

Ing.P.Varga
PRIPRAVUJE SA

Prihlásených:	7
DISKUSIA	

Ing.P.Varga
DISKUTUJE: 1: 25

MUDr.G.Drobný
PRIPRAVUJE SA

Prihlásených:	6
DISKUSIA	

Zobrazovanie projekčného obrazu a obrazovky predsedajúceho počas diskusie

DISKUSIA

9:20

Bod číslo : **8**

Tlač : **16/2000**

Bod jednania : Plnenie rozpočtu mesta a hospodárskych úloh za 1. štvrťrok roku 2000

Poznámka : HI.o uzn.č.16/2000 MsZ D) odporúča primátorovi v prípade potvrdenia neoprávnených vypl. dovol.

Diskutuje: **Ing. H.Motyka (KDH)** **5:22 2**

Nasleduje: **Ing. T.Kirchler (SDL)** 09:13:02 2

2. **Dr. H.Novacek (KDH)** 09:16:14 4

3. **Ing. K.Hoffer (SDL)** 09:17:55 2

Prihlásených: 3

Zasunutých kariet: 2

Označenie príspevku:

Stlačením, podľa potreby, program umožňuje označenie diskusného príspevku počas jeho trvania:



- **Označenie príspevku predkladateľa.**



- **Označenie diskusného príspevku.**



- **Označenie príspevku v diskusii o uznesení.**

Program označí vo výslednej zostave diskusie diskutujúcich poslancov podľa vybraných označení.

Klávesové skratky

Obslužný program umožňuje využívať niekoľko užitočných klávesových skratiek:

Alt-D : Pokračovať v zobrazenej diskusii

Alt-N : Spustiť novú diskusiu – ďalší bod v poradí

Alt-S : Ukončenie diskusie

Alt-H : Spustenie hlasovania (o uznesení)

Alt-P : Spustenie príspevku predsedu návrhovej komisie (t.j. prvý poslanec na paneli rýchlej voľby, ktorý má nastavené prepnutie do diskusnej fázy **Uznesenie**)

Alt-1 (Alt-2 Alt-9) : Spustenie príspevku príslušného predkladateľa (t.j. príslušný poslanec v poradí na paneli rýchlej voľby, ktorý má nastavené prepnutie do diskusnej fázy **Predklad**)

Prechod z diskusie k hlasovaniu:

Stlačením, podľa potreby, program umožňuje prechod z diskusie k spusteniu hlasovania a to:



- **Spustenie hlasovania o uznesení.**



- **Spustenie hlasovania o protinávruhu.**



- **Spustenie procedurálneho hlasovania.**

Program zobrazí okno **Kategória hlasovania** pre výber druhu procedurálneho návrhu. Po výbere prejdete do okna **Hlasovanie**, kde pokračujete podľa kapitoly **Hlasovanie**.

Poznámka: Program umožňuje aj v tomto okne zvoliť hlasovanie o uznesení alebo protinávruhu.

Po stlačení program prejde do okna **Hlasovanie**, kde pokračujte podľa kapitoly **Hlasovanie**.

V prípade, že sú vyplnené údaje **Bod jednania** resp. i **Poznámka**, program ich preniesie do hlasovania.

Popis obrazovky na obslužnom počítači.

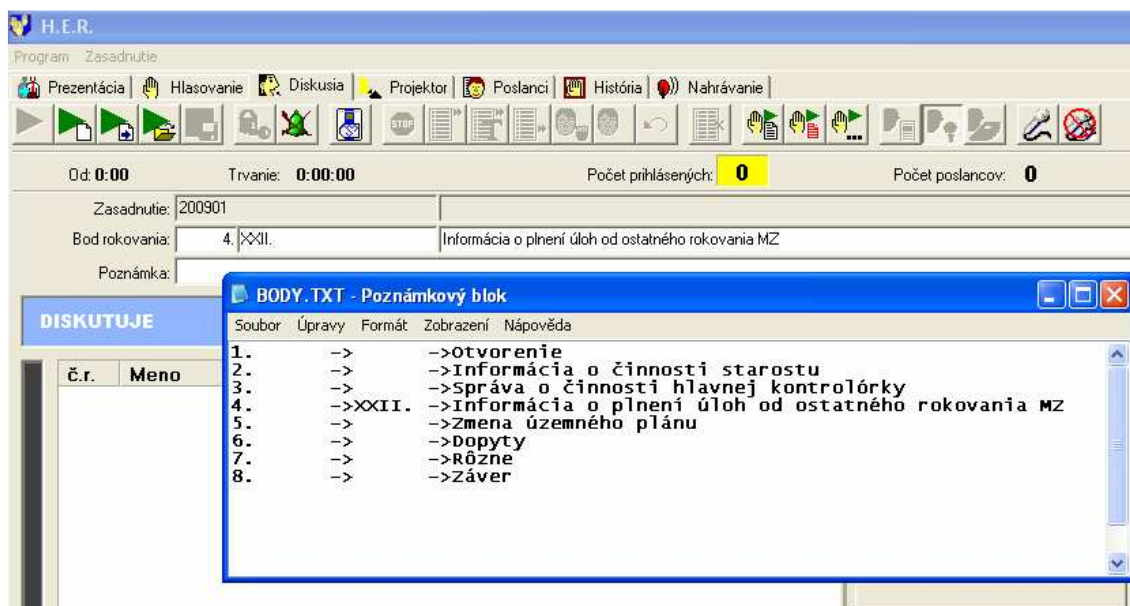
Jednotlivé úkony počas obsluhy diskusie sa zobrazujú na obrazovke obsluhy v troch blokoch.

Prvý obsahuje údaje o čísle zasadania, o bode rokovania, zobrazuje čas začiatku rokovania, jeho trvanie a taktiež meno vystupujúceho s časom jeho príspevku. Údaje sú editovateľné a zobrazujú sa okamžite aj na projekčnej obrazovke.

Od: 16:02	Trvanie: 1:30:06	Počet prihlásených: 1
Zasadnutie: 200903	15.zasadnutie MZ	
Bod rokovania: 4.	Bezpečnostná situácia v MČ	
Poznámka:		
VYSTUPUJE	P. Derevjaník	1:30:00 1

Údaj o čísle a názve zasadnutia je preberaný z fázy „Zasadnutie – Editácia“. V tomto bloku ho už nemožno editovať.

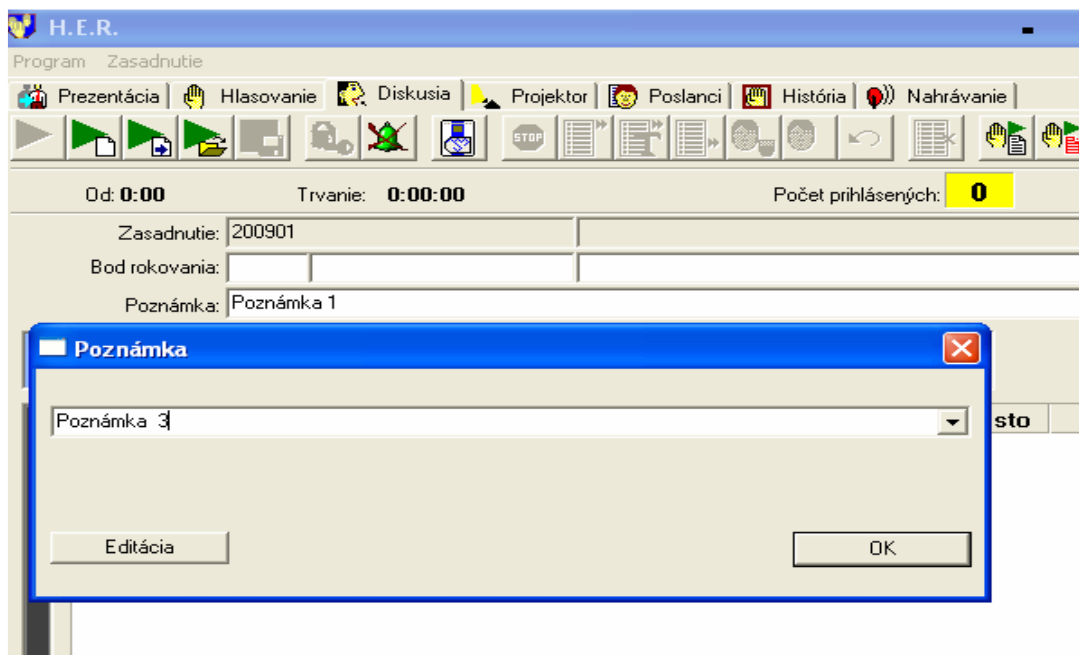
Druhý riadok obsahuje číslo bodu a jeho názov. Informácie sa preberajú z textového súboru body.txt. Ten je editovateľný v tejto fáze, alebo je možné si ho pripraviť nezávisle. Je potrebné dodržať zásadu, aby číslo bodu bolo od textu oddelené dvoma tabelátorom (Nie medzerami!)



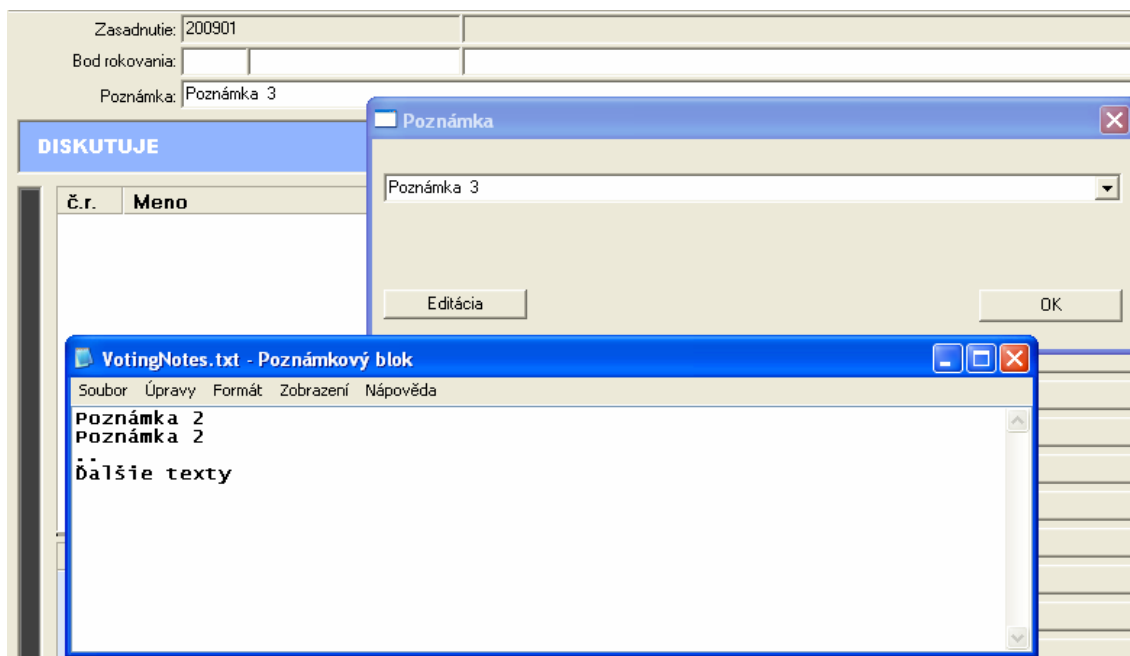
Do čísla bodu je možné dávať aj podbody, napr. 2.a, 2.b.

Údaj, ktorý sa zapíše za prvým tabelátorom, bude na projekčnej obrazovke zobrazený ako „Materiál“. (Určené pre presnejšiu špecifikáciu materiálu, ktorý sa prejednáva v bode rokovania.)

Poznámka – umožňuje dopisovať dodatočné informácie k prerokovávanému bodu počas jeho priebehu. Text sa okamžite zobrazuje na projekčnej obrazovke. V prípade, že je potrebné pripraviť si viac resp. dlhších textov, dvojklikom ľavého tlačidla myši v okne „Poznámka“ sa otvorí okno editora poznámky.



Počas písania v tomto okne, nie je možná obsluha systému. V tom prípade sa prechádza do režimu Editácie. Tu sa otvára bežný „Poznámkový blok“ v ktorom je možné pripravovať si texty na ďalšie použitie, pričom nie je obmedzená obsluha HER-u. Do okna sa prenášajú aj texty, ktoré sú písané aj v okne „Poznámka“.



Toto editovanie textu poznámky je možné rovnakým spôsobom aj pri režime „Hlasovanie“ resp. v „Histórii“ hlasovaní.

Druhý blok je tvorený dvoma časťami. Zobrazuje účastníkov prihlásených do diskusie resp. prihlásených s faktickou/technickou pripomienkou.

č.r.	Meno	Príspevok	Čas	Karta	Miesto
1	Ing.Jozef Horný	1	16:03	11	0

č.r.	Meno	Príspevok	Čas	Karta	Miesto
1	JUDr.Ladislav Gaura	1	16:04	9	0

Pri mene prihláseného účastníka je uvedený počet jeho príspevkov, ktorými sa už zúčastnil diskusie k danému bodu, čas prihlásenia a číslo jeho karty a číslo hlasovacej jednotky.

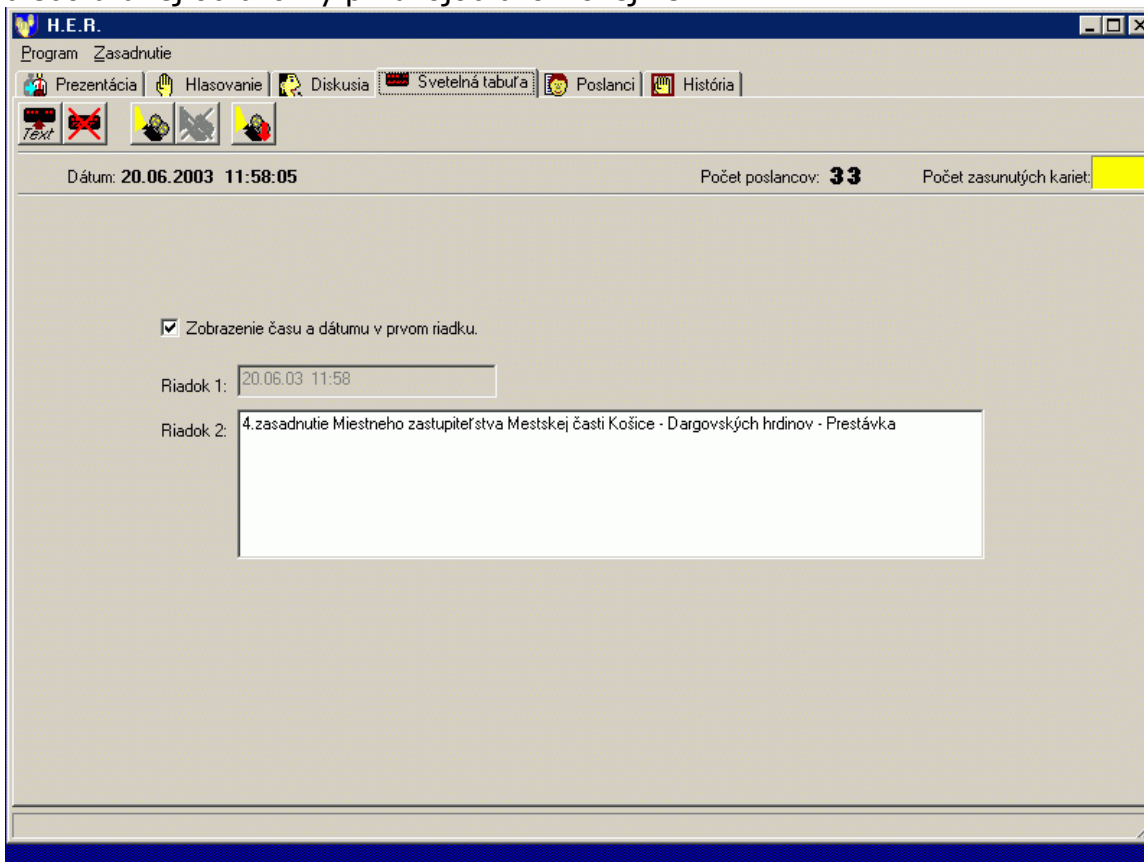
Tretí blok tvoria jeden alebo dva stĺpce s tlačidlami pre rýchlu voľbu.

Predklad - Primátor	Vedúci odborov
Mgr. Vetchý	Karol Laborecký
Návrhová komisia	
MVDr.Anton Mudrák	
Ing.Anton Štofa	

Tu je možnosť nadefinovať do jednotlivých pozícií mená poslancov, resp. hostí u ktorých sa predpokladá, že budú častejšie vystupovať (primátor, návrhová komisia atď.) a tým si zabezpečiť možnosť rýchleho zapnutia mikrofónu, resp. zobrazenia diskutujúceho na monitore. Okrem mien, sa dá tlačidlu v súbore her.ini nadefinovať aj funkcia , ktorá môže meniť jednotlivé fázy diskusie (Predklad, Diskusia, Uznesenie). V špeciálnych prípadoch je možné nadefinovať (kód 10), aby tlačidlo bez zmeny fázy diskusie preplo zobrazenie – na tabuli a v indexe - na diskutujúceho ktorý má prioritný resp. bezdrôtový mikrofón no nevypne mikrofón predchádzajúceho diskutujúceho, ani mu nezvýši údaj o počte jeho príspevkov.

SVETELNÁ TABUĽA A DVOJOBRAZOVKOVÁ VERZIA

Záložka **Svetelná tabuľa** umožňuje ovládanie svetelnej tabule, projektora alebo druhej obrazovky pri dvojobrazovkovej verzii.




SVETELNÁ TABUĽA

Program na monitore zobrazuje okno na napísanie textu, ktorý je možné na tabuli zobrazit' štandardne v druhom riadku, pričom prvý môže zobrazovať systémový dátum a čas, alebo je možné aktuálny text vymazať.

V súbore **her.ini** je možné riadky na tabuli prehodiť a tiež nastaviť počet znakov v riadku podľa jej veľkosti.

Zobrazenie textu na svetelnej tabuli:

1. Ak chcete na svetelnej tabuli zobrazit' dátum a čas zaškrtnite **Zobrazenie času a dátumu v prvom riadku**.
2. Ak chcete v prvom riadku zobrazit' iný text nezaškrtnite **Zobrazenie času a dátumu v prvom riadku** a vpište požadovaný text do editovacieho okna **Riadok 1**. Počet znakov je obmedzený podľa veľkosti tabule, vid'. úvod kapitoly **Svetelná tabuľa**.
3. Do editovacieho okna **Riadok 2** môžete napísať text, ktorý chcete zobrazit'. Počet znakov nie je obmedzený, text sa zobrazí ako pohyblivý riadok.
4. Stlačením:  program zobrazí napísaný text na tabuli.

Vymazanie obsahu tabule a jej zhasnutie:




Stlačením:  program vymaže text zobrazený na tabuli a tabuľa zhasne.

DVOJOBRAZOVKOVÁ VERZIA

Program je možné rozšíriť o modul pre ovládanie druhej obrazovky pre predsedajúceho. Pomocou tohto modulu bude mať predsedajúci počas celého zasadnutia potrebné informácie o priebehu zasadnutia bez toho, aby bol rušený prácou obsluhy hlasovacieho zariadenia. Tento obraz je možné pomocou data-video projektora premietiť aj účastníkom v sále.

Modul je možné okrem výstupov z hlasovacieho systému použiť aj na premietnutie resp. zobrazenie ľubovoľných materiálov pripravených v elektronickej forme. Podmienkou využívania tohto modulu je, aby obslužný počítač mal dve obyčajné, prípadne jednu duálnu grafickú kartu.

Zobrazenie pripravených materiálov na projektore alebo druhej obrazovke:

1. Ak chcete na projektore alebo druhej obrazovke zobraziť nejaký materiál, v module **Projektor** alebo **Svetelná tabuľa** stlačte tlačidlo  . Po jeho stlačení sa otvorí okno, v ktorom je možné vybrať súbor pre zobrazenie.
2. Zobrazovanie je možné pozastaviť stlačením tlačidla  , alebo ukončiť stlačením tlačidla .

10. Zasadnutie mestského zastupiteľstva



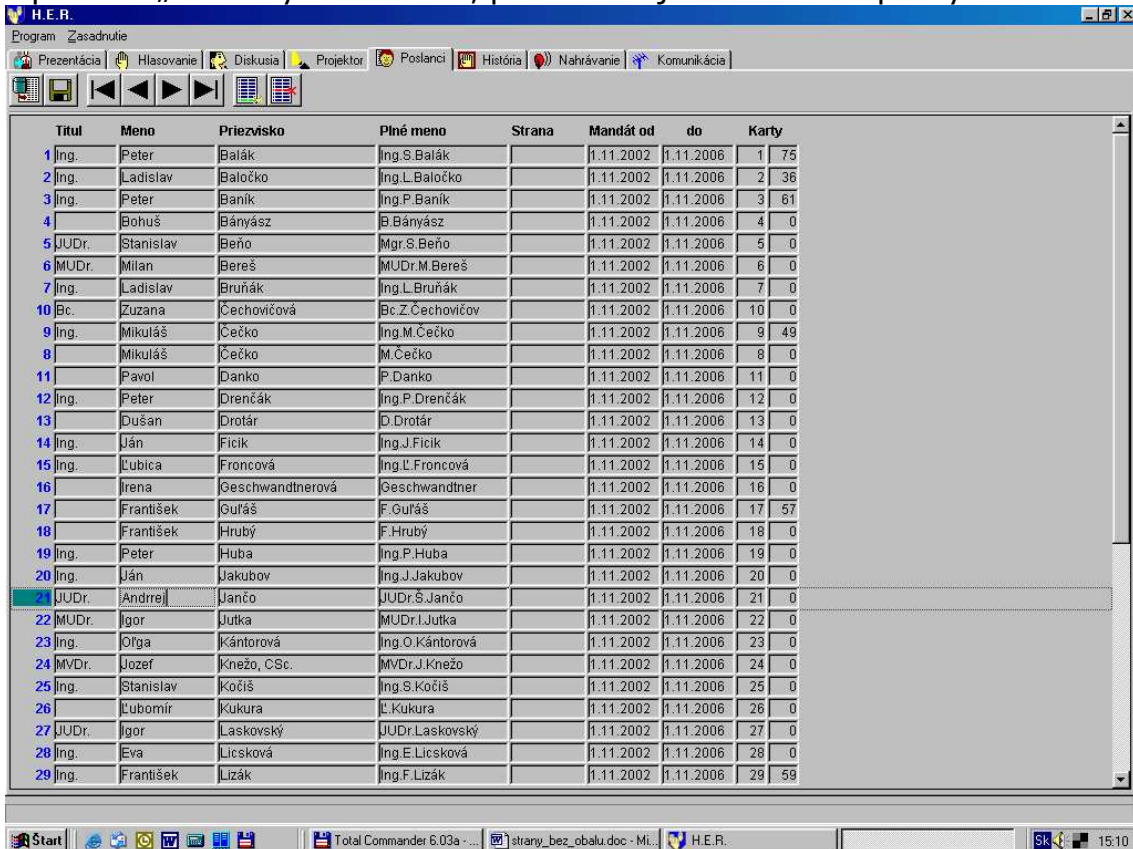
GLADBECK

03.05.2001 / 09:08

POSLANCI

Záložka **Poslanci** umožňuje viesť databázu poslancov.

Program na monitore zobrazuje menovitý zoznam s požadovanými údajmi o jednotlivých poslancoch. Do jednotlivých položiek sa zadáva : titul, meno, priezvisko, plné meno – tento údaj sa potom zobrazuje na projekčných obrazovkách. Do položky strana sa zapíše strana resp. koalícia, v ktorej poslanec pôsobí. V prípade, že názov strany, resp. koalícia má viac znakov, ako je možné do položky zadať je možné tu použiť skratku a v súbore her.ini, v položke „Záznamy v slovníku“, priradiť k tejto skratke kompletný názov.



Titul	Meno	Priezvisko	Plné meno	Strana	Mandát od	do	Karty	
1	Ing.	Peter	Balák	Ing. S. Balák		1.11.2002	1.11.2006	1 75
2	Ing.	Ladislav	Baločko	Ing. L. Baločko		1.11.2002	1.11.2006	2 36
3	Ing.	Peter	Baník	Ing. P. Baník		1.11.2002	1.11.2006	3 61
4		Bohuš	Bányász	B. Bányász		1.11.2002	1.11.2006	4 0
5	JUDr.	Stanislav	Beňo	Mgr. S. Beňo		1.11.2002	1.11.2006	5 0
6	MUDr.	Milan	Bereš	MUDr. M. Bereš		1.11.2002	1.11.2006	6 0
7	Ing.	Ladislav	Bruňák	Ing. L. Bruňák		1.11.2002	1.11.2006	7 0
10	Bc.	Zuzana	Čechovičová	Bc. Z. Čechovičov		1.11.2002	1.11.2006	10 0
9	Ing.	Mikuláš	Čečko	Ing. M. Čečko		1.11.2002	1.11.2006	9 49
8		Mikuláš	Čečko	M. Čečko		1.11.2002	1.11.2006	8 0
11		Pavol	Danko	P. Danko		1.11.2002	1.11.2006	11 0
12	Ing.	Peter	Drenčák	Ing. P. Drenčák		1.11.2002	1.11.2006	12 0
13		Dušan	Drotár	D. Drotár		1.11.2002	1.11.2006	13 0
14	Ing.	Ján	Ficik	Ing. J. Ficik		1.11.2002	1.11.2006	14 0
15	Ing.	Ľubica	Froncová	Ing. Ľ. Froncová		1.11.2002	1.11.2006	15 0
16		Irena	Geschwandtnerová	Geschwandtner		1.11.2002	1.11.2006	16 0
17		František	Gufáš	F. Gufáš		1.11.2002	1.11.2006	17 57
18		František	Hrubý	F. Hrubý		1.11.2002	1.11.2006	18 0
19	Ing.	Peter	Huba	Ing. P. Huba		1.11.2002	1.11.2006	19 0
20	Ing.	Ján	Jakubov	Ing. J. Jakubov		1.11.2002	1.11.2006	20 0
21	JUDr.	Andrej	Jančo	JUDr. Š. Jančo		1.11.2002	1.11.2006	21 0
22	MUDr.	Igor	Jutka	MUDr. I. Jutka		1.11.2002	1.11.2006	22 0
23	Ing.	Oľga	Kántorová	Ing. O. Kántorová		1.11.2002	1.11.2006	23 0
24	MVDr.	Jozef	Knežo, CSc.	MVDr. J. Knežo		1.11.2002	1.11.2006	24 0
25	Ing.	Stanislav	Kočíš	Ing. S. Kočíš		1.11.2002	1.11.2006	25 0
26		Ľubomír	Kukura	Ľ. Kukura		1.11.2002	1.11.2006	26 0
27	JUDr.	Igor	Laskovský	JUDr. Laskovský		1.11.2002	1.11.2006	27 0
28	Ing.	Eva	Licsková	Ing. E. Licsková		1.11.2002	1.11.2006	28 0
29	Ing.	František	Lizák	Ing. F. Lizák		1.11.2002	1.11.2006	29 59

Ďalšími položkami sú dátumy mandátu poslanca. Úpravou týchto dát je potrebné riešiť prípadné zaniknutie mandátu. V žiadnom prípade nemazať riadok s jeho menom. Do posledných dvoch položiek sa zadá číslo pridelenej hlasovacej jednotky.

Vyhľadávanie záznamov o poslancoch:

Stlačením:



– Vyhľadanie prvého záznamu



– Vyhľadanie predchádzajúceho záznamu




– Vyhľadanie nasledujúceho záznamu




– Vyhľadanie posledného záznamu


program prejde na príslušný záznam.


Oprava údajov o poslancoch:


1. Nájdite záznam o poslancovi, ktorého údaje chcete opraviť, podľa predchádzajúceho postupu.
2. V jednotlivých stĺpcoch opravíte požadované údaje.
3. Stlačením:  program uloží vykonané zmeny v databáze.

Alebo ak nechcete zmenené údaje uložiť, stlačením:  program načíta naposledy uložený zoznam poslancov.


Pridanie nového záznamu:

Stlačením:  program vytvorí nový záznam vo forme prázdneho riadku a nastaví naňho kurzor.

1. Vložíte požadované záznamy podľa označenia stĺpcov.
2. Stlačením:  program uloží nový záznam do databázy.


Alebo ak nechcete zmenené údaje uložiť, stlačením:  program načíta naposledy uložený zoznam poslancov.


Vymazanie aktuálneho záznamu:

1. Nájdite záznam o poslancovi, ktorého údaje chcete vymazať, podľa predchádzajúceho postupu.
2. Stlačením:  program vymaže aktuálny záznam o poslancovi.

Poznámka: Ak existuje záznam o hlasovaní daného poslanca, program jeho výmaz z databanky neumožní.

V prípade, že poslancovi skončil mandát, opravte len dátum ukončenia platnosti mandátu v zázname príslušného poslanca.

3. Stlačením:  program uloží zmenu v databáze.

Alebo ak nechcete zmenené údaje uložiť, stlačením:  program načíta naposledy uložený zoznam poslancov.

Zobrazenie mena

Na svetelnej tabuli, resp. na 2. monitore a výstupe z projektora sú zobrazované mená, ako sú zadané v položke „Plné meno“. **(NIE NA OBSLUŽNOM POČÍTAČI!)** Kvôli technickému obmedzeniu svetelnej tabule sa zobrazí len obmedzený počet znakov – 15 resp. 16.

Pokiaľ sa panel nepoužíva, toto obmedzenie nie je, avšak dlhšie meno aj titulmi musí byť nadefinované v súbore her.ini. Pritom sa za do jednotlivých položiek zadá číslo pod ktorým je poslanec v systéme zaradený (Modrá číslica, ktorú nezadala obsluha) a za „=“ celé meno, ako ho chceme mať premietnuté. (Nezabudnúť zrušiť odkomentovaciu bodkočiarku!)

Treba si však uvedomiť, že úmerne s tým, ako sa bude text predlžovať, bude sa font písma zmenšovať.

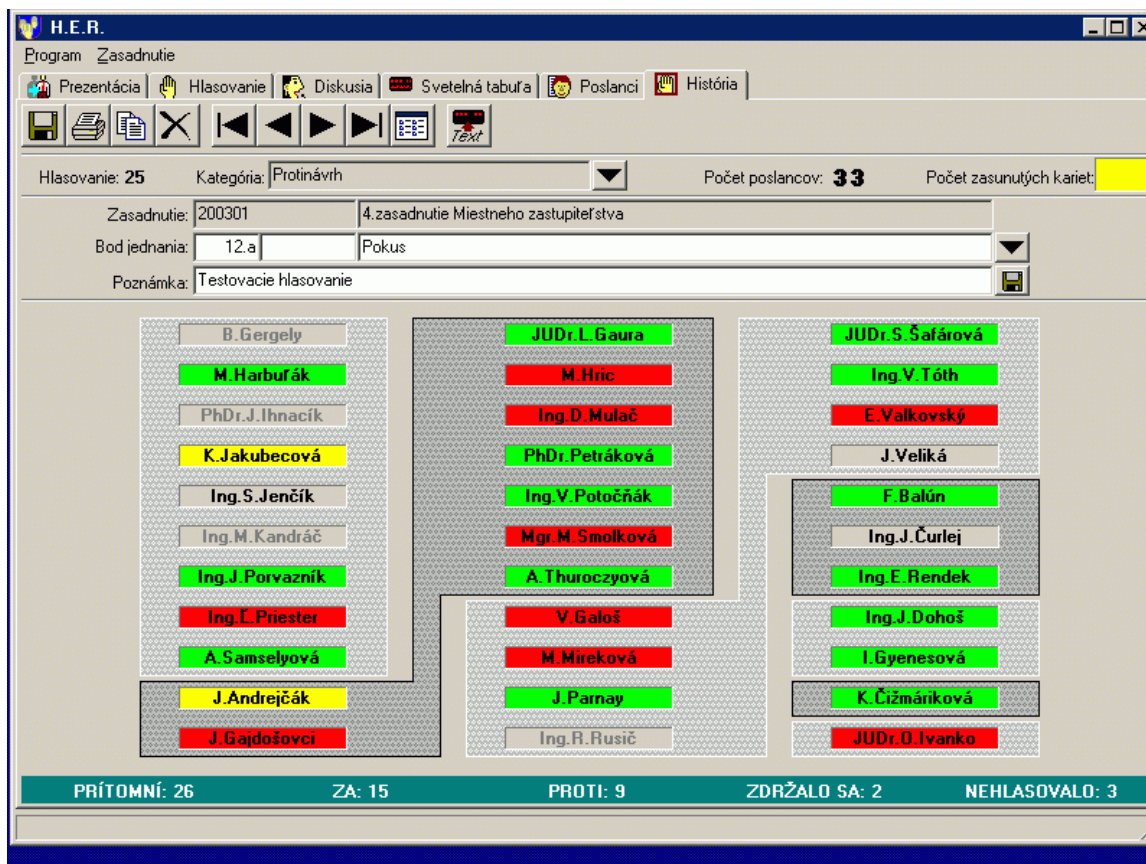
Polozka=1 38=Doc.RNDR. M.Tetter, CSc.

10/10 HLASOVANIE

Doc.RNDR. M.Tetter, CSc	
J. BRATINA	
E. BRYCHTA	





HISTÓRIA

Záložka **História** umožňuje viesť databázu výsledkov vykonaných hlasovaní. Program na monitore zobrazuje vybrané hlasovanie podľa kapitoly **Hlasovanie**.




Vyhľadávanie záznamov o hlasovaniach:

Stlačením:

-  – Chod' na prvé hlasovanie
-  – Chod' na predchádzajúce hlasovanie
-  – Chod' na nasledujúce hlasovanie
-  – Chod' na posledné hlasovanie

Výber hlasovania zo zoznamu:

Stlačením:  program zobrazí okno **Výber hlasovania** so zoznamom zasadnutí.

1. Vyberiete požadované hlasovanie.
2. Zvolíte **Zobrazit'** a program zobrazí vybrané zasadnutie. Alebo zvolíte **Zruš'** a program opustí okno výber hlasovania bez zobrazenia vybraného zasadnutia.

Uloženie zmien v textoch:


Zmenu v textoch okien **Bod jednania** alebo **Poznámka** uložíte stlačením:  alebo *** pri **Poznámka**.

Vymazanie zobrazeného hlasovania:

Stlačením:  program vymaže zobrazené hlasovanie.

POZOR ! Táto zmena je nevratná a k údajom o hlasovaní sa už nemôžete nikdy dostať !

Tlač výsledku hlasovania:

Stlačením:  program vytlačí výsledok hlasovania, ktoré je zobrazené, podľa kapitoly **Hlasovanie**.

Prepínanie medzi sumárnym a podrobným zobrazením výsledkov hlasovaní:

Stlačením:  program prepína medzi sumárnym a podrobným zobrazením výsledkov hlasovaní, podľa kapitoly **Hlasovanie**.

REINDEXÁCIA SÚBOROV

Pri nekonzistencii údajov v databáze je potrebné vykonať reindexáciu súborov. Program pritom rekonštruuje všetky dáta a indexy vybraného druhu súboru.

1. Vymažte súbor(y) s koncovkou **.idx** v adresári **HER\DATA**, zodpovedajúce súborom ***.DAT**, ktoré chcete reindexovať, **HLS. idx** pre hlasovania, **POSL. idx** pre poslancov, **ZAS. idx** pre zasadnutia.
2. Spustíte aplikáciu **H. E. R.**.
Program zobrazí okno s hlásením o chybe pri inicializácii databázového prístupu.
3. Zvolíte **OK**.
4. Program zobrazí okno **Reindexácia súboru hlasovaní**, resp. **poslancov**, resp. **zasadnutí**.
5. Zvolíte **ANO** a program reindexuje súbor a vytvorí nový súbor s koncovkou **.idx**.
6. Postup opakujte pre všetky súbory, ktoré chcete reindexovať.
7. V okne **H. E. R. StartUp** zvolíte **SPUSTIŤ HER** a program spustí aplikáciu **H. E. R.**.
Alebo zvolíte **KONIEC** a program ukončí reindexáciu bez spustenia aplikácie.

PRECHOD NA NOVÉ OBDOBIE

Aby bola dostatočne zabezpečená prehľadnosť a bezpečnosť pri prechode do nového volebného obdobia, odporúčame postupovať nasledovne:

1. - premenovať podadresár Data napr. na Data_do2006,
2. - vytvoriť nový prázdny podadresár Data,
3. - spustiť H.E.R. a odpovedať áno pre založenie nových dátových súborov (posl, zas, hlas),
4. - opraviť v konfiguračnom súbore HER.INI dátumy pre začiatok a koniec mandátu poslancov a zvýšiť číslo volebného obdobia o 1,
5. - reštartovať aplikáciu H.E.R., aby sa zmeny v HER.INI prejavili,
6. - zapísať nových poslancov s novým mandátom (takýmto postupom dosiahnete, že v databanke Vám budú figurovať len noví poslanci a zasadnutia v novej databanke budú číslované od 1).

V prípade, že poslancovi z nejakého dôvodu skončí mandát, je potrebné túto informáciu zaregistrovať v databáze poslancov do stĺpca "Mandát / do", softvér po zistení systémového dátumu a vypršaní mandátu už danú osobu neberie ako platného poslanca. (Je taktiež vhodné, nie však potrebné zmeniť číslo hlasovacej karty „ukončeného“ poslanca na ľubovoľné nepoužívané číslo kvôli zachovaniu prehľadnosti poslaneckej databázy). Následne je potrebné zapísať do databanky nového poslanca so správne vyplneným stĺpcom "Mandát do" (deň jeho uvedenia do funkcie), pričom môže byť novému poslancovi pridelené hlasovacie zariadenie s rovnakým číslom, ako mal poslanec, ktorému mandát skončil.

- ***Pri tomto úkone neodporúčame prepisovať v databáze poslancov údaje poslanca, ktorému skončil mandát novým poslancom (v pôvodnom riadku), pretože by tým došlo k zmene historických záznamov hlasovaní (boli by pridelené novému poslancovi).***

NOVÁ INŠTALÁCIA

Štandardný postup pri preinštalácii počas upgrade systému alebo pri softvérových doplnkoch, je nasledovný:

1. vytvorenie zálohy celého H.E.R. adresára,
2. vymazanie adresára BIN z pôvodného adresára (C:/HER/),
3. spustenie inštalačného CD a samotná inštalácia,
4. prenesenie nastavení z konfiguračného súboru her.ini z pôvodného H.E.R. (zo zálohy) do nového her.ini po preinštalovaní. (Nie je možné len jednoduché skopírovanie, nakoľko nový her.ini zväčša obsahuje aj nové možnosti nastavenia).

ADO – dokumentačný podsystém H.E.R. Systému

Základné programové vybavenie H.E.R. Systému je možné rozšíriť o dokumentačný podsystém ADO, ktorý slúži na spracovanie údajov, ktoré vznikajú počas zasadania (hlasovania, prezentácie...) a užívateľovi umožňuje vytvárať a tlačiť zostavy z jednotlivých zasadnutí zastupiteľstva riadených H.E.R. Systémom. Program ponúka množstvo prehľadov a zostáv, ktorých štruktúra a obsah boli vypracované na základe praktických skúseností a potrieb užívateľov hlasovacieho systému.

Zostavy dokumentačného podsystému ADO

Ponúkané zostavy tohto podsystému sú nasledovné:

Zoznamy	Poslancov	
	Zasadnutí	<i>S poznámkou</i> <i>Bez poznámky</i>
	Súhrnné výsledky všetkých zasadnutí	
Prehľady podľa zasadnutí	Prítomnosť na hlasovaniach	<i>Podľa poslancov</i> <i>Podľa strán</i>
	Hlasovania	<i>Prehľady hlasovania poslancov</i> <i>Prehľady hlasovania strán</i> <i>Súhrnné hlasovanie</i>
Prehľady za celé obdobie	Prítomnosť na hlasovaniach	<i>Podľa poslancov</i> <i>Podľa strán</i>
	Hlasovania	<i>Súhrnné hlasovania poslancov</i> <i>Súhrnné hlasovania podľa strán</i>

Inštalácia programu

Inštaláciu v je možné urobiť len na počítači, na ktorom je riadne nainštalovaný HER.

Krok 1.- Nakopírovať obsah inštalačného adresára na pevný disk. Napr.:
C:\bin\ado\

Krok 2.- Upraviť *ado.ini* tak, aby hodnota parametra "AdresarDat" ukazovala na adresár s dátami HER alebo nakopírovať dáta do podadresára "DATA"

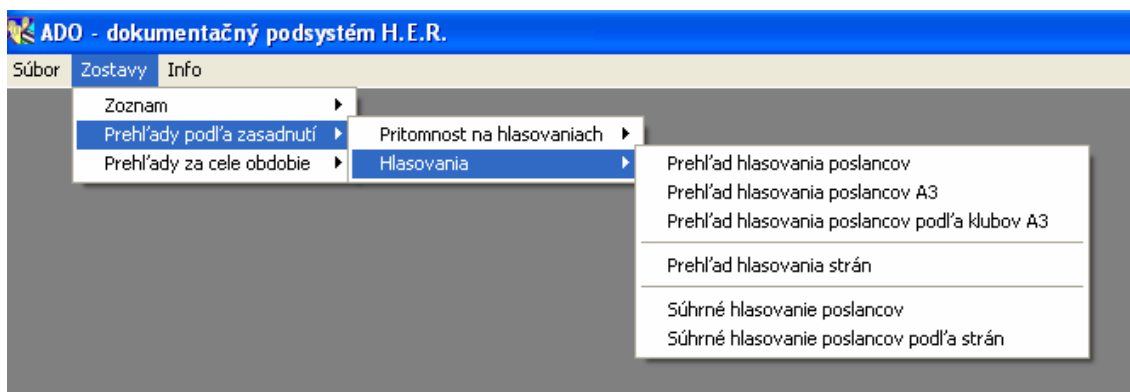
Krok 3. - Spustiť program *ado.exe*. Načítať jedno alebo všetky zasadnutia. Z ponuky je možné vybrať zostavu pre nahliadnutie a tlač. Opakovane bez ukončenia programu je možné načítať iné zasadnutie a pozrieť prípadne vytlačiť zostavy nad novo načítanými dátami.

Práca s programom

Program pri spustení ponúka 2 možnosti načítania údajov:

- načítanie všetkých hlasovaní (zo všetkých zasadnutí)
- načítanie hlasovaní zo zvoleného obdobia

Po načítaní údajov treba už len v prehľadnom menu vybrať typ zostavy, ktorá sa má zobrazíť na monitore. Program ponúka bežné nástroje pre prehliadnutie dokumentov (zoom, prechod na ďalšiu/predchádzajúcu/prvú/poslednú stranu, ukážku pred tlačou, tlač...).



Parametrický súbor ado.ini

[KONFIGURACIA]

Vlastník licencie

VlastnikLicencie=Zastupitel'stvo Mestskej časti

; ADRESAR DAT

; Cesta k adresáru s dátami systému HER.

;AdresarDat = c:|source|PowerPP|her|data

Započítavanie nehlasujúcich

; Pri hlasovaní, je možné započítať tých poslancov, ktorí mali zasunutú kartu, ale vo vymedzenom čase nehlasovali, medzi neprítomných, t.j. prítomní sú len hlasujúci, alebo medzi prítomných na danom hlasovaní.

; Default hodnota je 0 - nehlasujúci sú započítaní medzi neprítomných.

ZapocitavatZasunuteKarty=1

Co je základom pre výpočet percent u nehlasujúcich

; Ak je premenná nastavená na 1, potom základom pre výpočet percenta pre stĺpec HLASOVAL, sú všetky hlasovania

; Ak je premenná nastavená na 0, potom základom pre výpočet percenta pre stĺpec HLASOVAL sú len hlasovania na ktorých bol poslanec prítomný.

; Default hodnota je 1

PctZakladSuVsetkyHlasovania=1

; Koniec suboru ado.ini

PARAMETRICKÝ SÚBOR „ her.ini „

Parametrický súbor „her.ini“ slúži pre nastavovanie väčšiny voliteľných hodnôt pri obsluhu H.E.R. systému. Program je dostatočne flexibilný a umožňuje meniť mnohé nastavenia podľa konkrétnych požiadaviek užívateľa. Prejdite si dôkladne nastavenia premenných hodnôt, aby počas užívania programu nedošlo k nedorozumeniam popri prípade k porušeniu rokovacieho poriadku. (Např. spôsob prezentácie, kontrola počtu prítomných, uznášaniaschopnosť, atď.) Po nastavení požadovanej hodnoty a uložení súboru, je potrebné následne H.E.R. systém *reštartovať*. Po opätovnom spustení , bude systém fungovať podľa vašich potrieb.

KONFIGURÁCIA

Svetelná tabuľa

Číslo sériového portu, na ktorý je pripojená svetelná tabuľa, resp. i viac tabúľ.
; *Default hodnota je 0 - svetelná tabuľa nie je pripojená.*

SvetelnaTabula1=0

SvetelnaTabula2=0

SvetelnaTabula3=0

SvetelnaTabula4=0

- uvedie sa hodnota „1“ pre daný počet tabúľ

Svetelná tabuľa - riadky

Na svetelnej tabuli je možné prehodenie riadkov tak, aby text, štandardne uvádzaný v spodnom riadku (tak je uvádzaný aj v príručke), bol zobrazovaný vo vrchnom a opačne.

; *Default hodnota je 0 - neprehodené riadky.*

PrehodiRiadky=0

- uvedie sa hodnota „1“, pokiaľ majú byť texty ako např. „Prezentácia“, „Prítomní“, „Hlasujte“ atď. uvedená v dolnom riadku dvojriadkového svetelného informačného panela.

Svetelná tabuľa - Počet znakov

Rozlišuje verziu svetelnej tabule, podľa počtu znakov v riadku a to 15, resp. 16.

; *Default hodnota je 15.*

VerziaSvetelnejTabule=16

- v súčasnosti sú so systémom H.E.R. ponúkané dvojriadkové tabule len s týmito dvoma parametrami

Veľkorozmerná svetelná tabuľa

Číslo sériového portu, na ktorý je pripojená veľkorozmerná svetelná tabuľa, resp. i viac tabúľ.

; *Default hodnota je 0 - veľkorozmerná tabuľa nie je pripojená.*

VelkorozmernaTabula1=0

VelkorozmernaTabula2=0

- podobne ako pri svetelnej tabuli

Spôsob tlače tlačových výstupov

V prípadoch kedy, tlač výsledkov po hlasovaní alebo tlač výsledkov v záložke „História“ spôsobuje zamrznutie systému, je možné tlačiť výsledky v samostatnom procese. Tento je navyše chránený iným procesom a v prípade, že neukončí prácu v zadanom čase, bude ukončený násilne.

Premenná môže nadobúdať nasledujúce hodnoty:

0 - pre tlač sa nespúšťa žiadny samostatný proces

$n > 10$ - spúšťa sa samostatný proces a požaduje sa ukončenie do n -sec

iné n - spúšťa sa samostatný proces a požaduje sa ukončenie do 10 sekúnd

; Default hodnota je 0 t.j. kompatibilný režim tlače v rámci HER aplikácie.

;TlacVSamostatnomProcese=20

Zvukové znamenie prostredníctvom zvukovej karty - Typ

V prípade rádiovej verzie, kde v systéme nie je riadiaca centrála, je možné navoliť na obslužnom počítači parametre, ktoré prostredníctvom zvukovej karty umožňujú spúšťať zvukové signály používané pri obsluhu H.E.R. Systému. Typ zvukového znamenia umožňuje zvukové znamenia vypnúť alebo nastaviť podľa potreby.

Povolené hodnoty sú nasledovné

0 - Žiadne

1 - Kompatibilné s pôvodnou centrálou

2 - použitie štandardného upozornenia operačného systému (BeepStandard)

na toto nastavenie sa nevzťahuje nastavená hlasitosť

3 - 1000Hz

4 - 2000Hz

9 - systém prehrá súbory *bin|sndVotingStart.wav*, *bin|sndVotingEnd.wav*

a *bin|sndVotingTime.wav* miesto zvukových znamení počas hlasovania

a súbor *bin|sndTimeOver.wav* ako zvukové znamenie pre prekročenie

dĺžky diskusného príspevku

50 - 5000 - frekvencia požadovaného zvukového znamenia v Hz

; Default hodnota je 0

;ZvukoveZnamenieTyp=0

Zvukové znamenie prostredníctvom zvukovej karty

Nastavenie hlasitosti sa deje zadaním číselnej relatívnej hodnoty v rozsahu

0 - vypnute až 1000 - maximálna hlasitosť

; default hodnota je 1000 - max hlasitosť

ZvukoveZnamenieHlasitost=300

- nastavenie tejto premennej zabezpečí, aby v prípade, že z obslužného počítača, je spúšťaná počas zasadnutia aj nejaká nahrávka, pri ktorej je nastavená iná (vyššia) hlasitosť, nedošlo pri prechode do HER Systému k zvukovému rázu.

Výstupné zvukové zariadenie

Tento parameter umožňuje nastaviť číslo zvukovej karty, ktorá sa má používať na zvukové znamenia a prehrávanie bežiackej nahrávky

; default hodnota je 0

; PrehravanieZvukuCisloZariadenia=0

[POSLANCI]

Úvodná kontrola počtu poslancov

Počet poslancov sa kontroluje podľa databanky. Ak ich počet s platným mandátom je zhodný so zadaným počtom, systém považuje databanku za správnu. Ak zhoda nenastane, systém si pri otvorení necháva potvrdiť skutočný počet poslancov s platným mandátom podľa databanky.

; Default hodnota je nedefinovaná.

PocetPoslancov=33

Zobrazenie poslancov na monitore

Poslanci sú v režimoch „Prezentácia“ a „Hlasovanie“ zobrazení na monitore alebo premietané z projektora abecedne alebo podľa politických strán, resp. klubov. Ak sa poslanci zobrazujú podľa strán, potom je každá skupina poslancov označená zvláštnym príznakom tak, aby bolo možné zistiť kde strana začína a kde končí. Ak sa zároveň požaduje, aby skupina poslancov začínala predsedom, potom je potrebné uviesť stranu u predsedu veľkými a u ostatných malými písmenami. Ak je použité zobrazenie podľa strán, je strana zároveň uvedená i počas diskusie v zátvorke pri mene poslanca.

; Default hodnota je 0 - zobrazenie bez politických strán.

ZobrazeniePodlaStran=1

Zobrazenie poslancov na monitore - Typ

Ak sú poslanci zobrazení podľa politických strán, resp. klubov, potom typ zobrazenia umožňuje nastaviť jeho zvýraznenie:

0 - zobrazenie bez politických strán,

1 - zobrazenie podľa strán, zvýraznené striedaním podkladového rastra,

2 - zobrazenie podľa strán, zvýraznené čiernou obrysovou linkou,

3 - zobrazenie podľa strán, zvýraznené striedavo bielou a čiernou obrysovou linkou,

4 - kombinácia 1 a 2,

5 - kombinácia 1 a 3.

; Default hodnota je 5.

TypZobrazeniaPodlaStran=5

-toto rozlíšenie slúži na efektnejšie zobrazenie zaradenia poslancov podľa stránickej príslušnosti

Mandát poslancov

Mandát poslancov sa automaticky ponúka pri vložení nového záznamu do databanky, vid'. „Poslanci“.

; Default hodnota je nedefinovaná.

MandatPoslancovOd=1.11.2002
MandatPoslancovDo=1.11.2006

Číslo volebného obdobia

Číslo volebného obdobia je súčasťou súborov, ktoré tvoria export zasadnutia, aby bolo možné v jednej databanke archivovať údaje z viacerých volebných období.

; Default hodnota je nedefinovaná.

CisloVolebnehoObdobia=4

[ÚVODNÁ PREZENTÁCIA]

Tlač výsledku prezentácie

Tlačová zostava výsledku prezentácie môže obsahovať údaje o čísle karty poslanca a politickej strane, resp. klube.

; Default hodnota je 0 - bez čísla karty a strany.

PodrobnaZostavaZPrezentacie=1

[DISKUSIA]

Čas diskusného príspevku

Počas diskusie je možné zobrazovať na svetelnej tabuli čas diskusného príspevku diskutujúceho.

; Default hodnota je 0 - nezobrazovanie času diskusného príspevku.

CasPrispevku=1

Evidencia diskutujúcich

Počas diskusie systém eviduje a archivuje poradie diskutujúcich.

; Default hodnota je 0 - neevidovanie diskutujúcich.

EvidenciaDiskutujucich=1

Zvukové znamenie

Počas diskusie je možné zvukovým znamením upozorniť diskutujúceho na prekročenie povoleného času príspevku zvukovým znamením. Parametre znamenia sú v tvare: *A,B*, kde *A* udáva čas v sekundách, po ktorom bude diskutujúci upozornený na prekročenie času príspevku a *B* udáva čas v sekundách, po ktorom bude zvukové znamenie opakovane použité. Parametre sú rôzne pre diskutujúceho poslanca a pre diskutujúceho host'a.

; Default hodnota je 0,0 - bez zvukového znamenia.

ZvukoveZnamenie=300,60

ZvukoveZnamenieHosta=300,60

ZvukoveZnamenieFakticka=300,60

;ZvukoveZnamenieFaktickaDalsia=30,10

;ZvukoveZnameniePredlzenie=120

Počet príspevkov

Počas diskusie je možné ohraničiť počet príspevkov, ktoré môže jeden poslanec predniesť k jednému bodu diskusie. Ich obmedzenie závisí od rokovacieho

poriadku. Po prekročení stanoveného počtu, môže predsedajúci dovoliť diskutujúcemu aj ďalšie príspevky, software ho nijako neobmedzuje, avšak jeho meno je v ďalšom príspevku na projekčnej obrazovke označené červenou farbou.

; Default hodnota je 3.

; 0 je špeciálna hodnota, ktorá označuje prípady, kedy počet príspevkov nie je obmedzený

PocetPovolenychPrispevkov=3

;PocetPovolenychPrispevkovFakticka=2

Spustenie novej diskusie v uzamknutom režime

Program umožňuje – podľa konkrétneho rokovacieho poriadku- v prípade požiadavky uzamykať diskusiu. V štádiu takejto uzamknutej diskusie poslanci majú možnosť sa do diskusie prihlásiť, avšak pri ich mene je značka „STOP“. Na pokyn predsedajúceho je možné prihláseného do diskusie pustiť. V her.ini je nastavená premenná „0“.

V prípade, že je , že je požiadavka, aby každá nová diskusia bola spustená s uzamknutou diskusiou, je potrebné zadať hodnotu „1“.

Tento režim diskusie, súčasne s režimom „Predklad“ neumožňuje poslancom prihlasovať sa do diskusie do tej doby, kým nie je diskusia odomknutá alebo je ukončený režim predklad

; default hodnota je 0 - nová diskusia sa spúšťa neuzamknutá a súčasne „Uzamknutie diskusie“ a režim „Predklad“ nezabraňujú poslancom v prihlásení sa do poradia

UzamykatNovuDiskusiu=0

Prepínanie režimu pri výbere prihláseného poslanca

V režime „Diskusia“ je možné pri výbere poslanca do diskusie zo zoznamu prihlásených automaticky prepnúť režim z fázy „Predklad“ do fázy „Diskusia.“

0 - výber prihláseného poslanca nespôsobuje zmenu fázy

1 - vyber prihláseného poslanca automaticky zmení fázu na diskusia ak sa predtým systém nachádzal vo fáze Predklad.

; default hodnota je 0

PrihlasenymPoslancomNastavovatFazuDiskusia=1

[DISKUSIA. PANEL RÝCHLEJ VOL'BY]

V strede obslužnej obrazovky, je možné nadefinovať 20 riadkový stĺpec, ktorý slúži ako panel rýchlej voľby a umožňuje na jednotlivé pozície počas zasadnutia zadať mená poslancov, hostí atď., u ktorých je predpoklad, že budú vystupovať častejšie. Vhodné nadefinovanie hodnôt na jednotlivých pozíciách značne urýchli a zlepši obsluhu zasadnutia.

Hodnota „1“ nastaví, či je panel viditeľný, keď je dostatok miesta pre jeho zobrazenie

Zapnuty=1

Jednotlivé pozície 1 až 20 musia mať správne zadané hodnoty „Typ“ a „Akcia“, resp. „Text“, aby bola zabezpečená ich funkčnosť:

Typ - typ položky na danej pozícii

0 - prázdna pozícia

- 1 - oddel'ovací text
- 2 - tlačidlo s poslancom, hosťom alebo prísediacim

Text - text v prípade, že sa jedná o typ 1. Tento sa len zobrazí, nie je mu pridelená žiadna akcia

Akcia - čo sa pri stlačení tlačidla vykoná (okrem výberu zadaného mena)

- 0 - Príspevok poslanca / hosťa bez zmeny fázy diskusie
(bude uvedený ako diskutujúci)
- 1 - Príspevok + zmena fázy na „Predkladá“
- 2 - Príspevok + zmena fázy na „Diskusia“
- 22- Príspevok + zmena fázy na „Diskusia“ bez zvýšenia čísla diskusného príspevku
- 3 - Príspevok + zmena fázy na „Uznesenie“

Pozicia.1.Typ=0

Pozicia.2.Typ=1

Pozicia.2.Text=Predseda návrhovej komisie:

Pozicia.3.Typ=2

Pozicia.3.Akcia=3

Pozicia.5.Typ=1

Pozicia.5.Text=Predkladatelia:

Pozicia.6.Typ=2

Pozicia.6.Akcia=1

.
. .
.

Pozicia.14.Typ=1

Pozicia.14.Text=Vedúci odborných komisií:

.
. .
.

Pozicia.20.Typ=2

Pozicia.20.Akcia=0

[DISKUSIA.PANELRYCHLEJVOLBY_2]

***; Či je panel viditeľný, keď je dostatok miesta pre jeho zobrazenie
Zapnuty=1***

; Jednotlivé pozície 1 az 20

Typ - typ položky na danej pozícii

- 0 - prázdna pozícia
- 1 - oddel'ovací text
- 2 - tlačidlo s poslancom, hosťom alebo prísediacim

Text - text v prípade, že sa jedná o typ 1. Tento sa len zobrazí, nie je mu pridelená žiadna akcia

Akcia - čo sa pri stlačení tlačidla vykoná (okrem výberu zadaného mena)

0 - Príspevok poslanca / host'a bez zmeny fázy diskusie
(bude uvedený ako diskutujúci)

1 - Príspevok + zmena fázy na „Predkladá“

2 - Príspevok + zmena fázy na „Diskusia“

22- Príspevok + zmena fázy na „Diskusia“ bez zvýšenia čísla diskusného príspevku

3 - Príspevok + zmena fázy na „Uznesenie“

10 - Reakcia bez zmeny fázy a bez zvýšenia čísla príspevku

Pozícia.1.Typ=0

Pozícia.2.Typ=1

Pozícia.2.Text=Predseda návrhovej komisie:

Pozícia.3.Typ=2

Pozícia.3.Akcia=3

Pozícia.4.Typ=0

Pozícia.5.Typ=1

Pozícia.5.Text=Predkladatelia:

Pozícia.6.Typ=2

Pozícia.6.Akcia=1

Pozícia.7.Typ=2

Pozícia.7.Akcia=1

Pozícia.8.Typ=2

Pozícia.8.Akcia=1

.

.

.

Pozícia.16.Typ=2

Pozícia.16.Akcia=0

Pozícia.17.Typ=2

Pozícia.17.Akcia=0

.

.

.

Pozícia.29.Typ=0

[HLASOVANIE]

Trvanie hlasovania

Čas, počas ktorého trvá hlasovanie, je možné nastaviť v sekundách.

; *Default hodnota je 10.*

TrvanieHlasovania=12

Príprava na hlasovanie

Počas prípravy na hlasovanie je možné na svetelnej tabuli zobrazovať počet zasunutých kariet. (Hodnota „1“)

; *Default hodnota je 0 - nezobrazovať zasunuté karty.*

ZobrazovatPocetPritomnych=0

Platnosť hlasovania

Pri zasadnutí môže nastať prípad, že počet hlasujúcich bol menší, ako je požadovaný počet podľa rokovacieho poriadku. Systém preveruje podľa nastavenia, či počet hlasujúcich zodpovedá požadovanému počtu pre dané hlasovanie. Ak nenastane zhoda, upozorní obsluhu a požiada o potvrdenie zápisu.

; *Default hodnota je nedefinovaná.*

HlasovaniePlatneOd=14

VyznamneHlasovaniePlatneOd=20

Tlač výsledku hlasovania

Po hlasovaní je možné požadovať vytlačenie výsledkov hlasovania, bez zásahu obsluhy, automaticky.

; *Default hodnota je 0 - nie je požadovaná automatická tlač.*

AutomatickaTlacVysledkov=0

Tlač výsledkov – Typ zostavy

Pri tlačení výsledkov hlasovania je možné meniť zhl'ad, resp. typ zostavy podľa počtu poslancov **hustotou riadkovania** nasledovne:

0 - zostava pre menší počet poslancov,

1 - zostava pre väčší počet poslancov (max 60 na 1 stranu).

2 - zostava odvodená od 1 s premenlivou výškou záhlavia, aby sa mohli zobrazit' aj veľmi dlhé názvy bodov jednania a poznámky

; *Default hodnota je 0 - menší počet poslancov.*

TypZostavy=0

Prepnutie režimu zobrazenia pri spustení hlasovania

Pri spustení hlasovania je možné požadovať automatické prepnutie režimu zobrazenia priebehu hlasovania a obsluhy nastavením nasledovných hodnôt:

0 - aplikácia pri spustení nevykoná prepnutie

1 - aplikácia pri spustení hlasovania vždy prepne na detailný režim zobrazenia

2 - aplikácia pri spustení hlasovania vždy prepne na sumárny režim zobrazenia

; Default hodnota je 0 - prepnutie sa nevykonáva
PozadovanyRezimZobrazeniaPriSpusteniHlasovania=0

[SLUŽBY]

DOS export poznámky

Pri exporte vo formáte kompatibilnom s DOS verziou systému sa do výstupného súboru preniesie aj obsah poznámok k hlasovaniam.

; Default hodnota je 0 - bez poznámky.

ExportPoznamky=0

DOS export dlhších textov

Pri exporte vo formáte kompatibilnom s DOS verziou systému je možné zrušiť obmedzenie na exportovanú dĺžku názvu prejednávanej bodu a dĺžku prípadne exportovanej poznámky.

; Default hodnota je 0 - dĺžky sú obmedzené ako v DOS verzii.

ExportBezObmedzeniaDlzk=1

DOS export procedurálnych hlasovaní

Pri exporte vo formáte kompatibilnom s DOS verziou systému je možné do exportu zasadnutia zahrnúť aj procedurálne hlasovania.

; Default hodnota je 0 - nezahrnúť procedurálne hlasovania.

ExportProceduralnychHlasovani=1

XML export

Pri exporte vo formáte XML je možné zmeniť požadovaný "StyleSheet" pre transformáciu alebo zobrazenie exportovaných *.xml súborov s výsledkami hlasovaní.

; Default hodnota pre výsledky hlasovania je "../bin/her_vrx.xml".

SuborXSLStylov=/xsls/her_vrx.xml

XML export – Indexácia

Pri exporte do vo formátu XML je možné vytvorenie indexovaného zoznamu hlasovaní zo zasadnutia.

; Default hodnota pre index hlasovani je "../bin/her_six.xml"

SuborXSLStylovPreIndex=/xsls/her_six.xml

[ROZŠÍRENIE. PROJEKTOR]

Projekčný obraz

Zadaním hodnoty „1“ sa umožní zobrazovanie druhého obrazu, tj. projekčného, na obrazovke predsedajúceho, resp. na projekčnej ploche

; Default hodnota je 0 - projekčný obraz vypnutý.

Zapnuty=0

Súčasne v prostredí Windows, v nastavení *Pracovnej plochy (Desktop-u)* zapnúť druhý monitor a zároveň zaškrtnúť položku *Rozšíriť pracovnú plochu Windows na veľkosť monitora*.

Informácie na projekčnom obraze - karty

Zadaním hodnoty „1“ sa nastaví zobrazovanie informácie o počte zasunutých kariet v hlasovacích jednotkách.

; Default hodnota je 0 - nezobrazuje sa počet zasunutých kariet.

ZasunuteKarty=0

Informácie na projekčnom obraze - čas

Zadaním hodnoty „1“ sa nastaví zobrazovanie informácie o aktuálnom čase.

; Default hodnota je 0 - nezobrazuje sa aktuálny čas.

ZobrazenieAktualnehoCasu=1

Informácie na projekčnom obraze – čas prihlásenia

Zadaním hodnoty „1“ sa nastaví, aby bol počas diskusie zobrazený čas, kedy sa poslanec prihlásil do diskusie.

; Default hodnota je 1 - zobrazuje sa čas prihlásenia sa.

CasPrihlaseniaDoDiskusie=1

Informácie na projekčnom obraze - politická strana

Zadaním hodnoty „1“ sa nastaví zobrazovanie politickej strany poslancov.

; Default hodnota je 0 - nezobrazuje sa politická strana.

StranickaPrislusnostVDiskusii=1

Informácie na projekčnom obraze – počet príspevkov

Počas diskusie je možné zobrazovať uplynutú dobu prejednávania pre daný bod jednania a počet odznených diskusných príspevkov

0 - Nezobrazuje sa nič

1 - Len počet príspevkov

2 - Len doba diskusie

3 - Zobrazuje sa doba aj počet príspevkov

; Default hodnota je 0

ZobrazenieDobyDiskusieAPoctuPrispevkov=0

Informácie na projekčnom obraze – počet nehlasujúcich

Zadaním hodnoty „1“ sa nastaví zobrazovanie počtu nehlasujúcich počas hlasovania.

; Default hodnota je 0 - nezobrazuje sa počet nehlasujúcich.

PocetNehlasujucich=0

Informácie na projekčnom obraze – legenda pri hlasovaní

Zadaním hodnoty „1“ sa nastaví, aby sa počas hlasovania zobrazil čas trvania hlasovania a počet hlasujúcich poslancov, alebo farebná legenda: ZA, ZDRŽAL SA, PROTI, v spodnom riadku.

; Default hodnota je 0 - zobrazuje sa čas a počet, nezobrazuje legenda.

LegendaPocasHlasovania=1

Informácie na projekčnom obraze – legenda v rohu

Možnosť , aby bol zobrazený čas počas hlasovania, v prípade použitia legendy, v ľavom hornom rohu.

; Default hodnota je 0 - nezobrazuje sa čas.

CashlasovaniaVlavoHore=1

Informácie na projekčnom obraze – farebné rozlíšenie hlasujúcich

Podľa požiadavky zastupiteľstva je možnosť potlačiť farebné rozlíšenie hlasovania poslancov počas jeho trvania . Nastavením hodnoty „1“ sú hlasujúci zobrazení jednou farbou a viacfarebne zobrazení (podľa voľby „ZA, ZDRŽAL SA a PROTI“); nastane až po skončení hlasovania.

; Default hodnota je 0 - poslanci sú pri hlasovaní viacfarebne zobrazení.

PotlaceneZobrazovaniePocasHlasovania=0

Informácie na projekčnom obraze – texty

Systém umožňuje použiť špeciálny formát (text + značky pre včlenenie údajov o hlasovaní) pre zobrazenie názvu hlasovania na projekčnej obrazovke.

Formát dovoľuje použitie nasledujúcich značiek pre začlenenie údajov o hlasovaní:

%1 - číslo hlasovania

%2 - číslo bodu jednania

%3 - číslo materiálu/tlač

%4 - názov bodu jednania

%5 - kód kategórie hlasovania (0,1, ... 8)

%6 - text popisujúci kategóriu (uznesenie, protinávrh, procedurálne)

Príklad:

; FormatNadpisuHlasovania_riadok_1=Hlasovanie k bodu číslo: %2

;

; Default hodnota je prázdny reťazec t.j. použije sa štandardný formát v tvare

„Hlasovanie č. %1“ podľa jazykovej verzie

FormatNadpisuHlasovania_riadok_1=%6, k bodu %2, materiál: %3

FormatNadpisuHlasovania_riadok_1=Hlasovanie č. %1

Formát pre druhý riadok názvu hlasovania na projekčnej obrazovke

; Default hodnota je prázdny text, druhý riadok sa nepoužije

FormatNadpisuHlasovania_riadok_2=(%4)

Texty (slovník) pre pomenovanie jednotlivých kategórií hlasovania

; Default hodnota je prázdny text

TextVNadpiseHlasovania_Uznesenie=Hlasovanie o uznesení

TextVNadpiseHlasovania_Protinavrh=Hlasovanie o protinávrhu

TextVNadpiseHlasovania_Preceduralne=Procedurálne hlasovanie

Aby aplikácia korektne zobrazovala aj dlhé názvy v druhom riadku je definovaný nasledujúci mechanizmus:

1. Ak text vojde - zobrazí sa
2. Ak je text príliš dlhý na zobrazenie, aplikácia postupne znižuje font až na zadanú hodnotu minimálnej veľkosti fondu písma
3. Ak nie je možné zadaný text umiestniť ani pri najmenšom možnom písme, aplikácia skráti názov bodu jednaní a doplní „ ... “ na znak, že sa jedná o skrátený text.

; Default hodnota je 10 bodov

MinimalnaVelkostFontu=12

Informácia na projekčnom obraze – zobrazenie percent

Systém umožňuje, aby boli po hlasovaní v sumárnom výsledku zobrazené aj percentuálne hodnoty nasledovne:

- 0 - percentuálne hodnoty sa nezobrazujú,
- 1 - percentuálne hodnoty sa zobrazujú len pre: ZA,
- 2 - percentuálne hodnoty sa zobrazujú.

; Default hodnota je 0.

PercentaVSumarnomVysledku=1

Informácia na projekčnom obraze – „Prezentovaní“

Alternatívny pojem pre označenie prítomných na projekčnej obrazovke.

; Default hodnota je "Prítomní"

PojemPreOznaceniePritomnych=Prezentovani

Oneskorenie sumárneho výsledku hlasovania

Čas v sekundách, kedy sa po skončení hlasovania zmení menovitý výsledok automaticky na sumárny. Po tomto čase je možné nastaviť zobrazenie projekčného obrazu zhodne s nastavením obrazu obsluhy.

; Default hodnota je nedefinovaná.

ZpozdenieSuhrnehoVysledku=5

Projekčný obraz - Parametre polohy

Podľa nastavenia obslužného počítača si nastavíte súradnice okna pre projekciu a druhú obrazovku.

X=800

Y=0

W=800

H=600

Súradnice *X* a *Y* definujú v bodoch umiestnenie ľavého horného rohu druhej (projekčnej) obrazovky, pričom hodnota *Y=0*, hodnota *X=hodnota šírky veľkosti obrazovky primárneho monitora* (v prípade, že je táto veľkosť nastavená na hodnotu 1024x768 bodov, je hodnota *X=1024*). Súradnice *W* a *H* definujú v bodoch šírku a výšku druhej obrazovky, pričom tieto hodnoty majú byť zhodne s veľkosťou obrazovky druhého monitora nastavenou v prostredí Windows (ak je táto veľkosť nastavená na hodnotu 800x600, potom sú hodnoty *W=800*, *H=600*)

Projekčný obraz - Parametre farieb

Podľa konkrétnych požiadaviek je možné nastavenie farieb na obrazovke a na projekčnom obraze . Pri hlasovaní je možná zmena farby bunky s menom poslanca a nadpis pri „Diskusii“ .

PozadieZa=128,255,0

PozadieZdrzal=255,255,128

PozadieProti=255,128,128

FarbaNadpisuVDiskusii=0,128,192

Projekčný obraz – Ukladanie ako BMP

Ak sa má po vykonaní a zobrazení podrobného výsledku hlasovania uložiť výsledok hlasovania ako BMP súbor, je potrebné navoliť hodnotu „1“ . Zobrazením takéhoto súboru v prípade potreby na druhej obrazovke sa zobrazí výsledok hlasovania bez prerušenia bežiacej diskusie.

; Default hodnota je 0 - Ukladanie BMP súboru sa nevykonáva.

UkladatHlasovaniaAkoBMP=0

[ROZŠÍRENIE. PROJEKTOR PO SIETI]

Prenos projekčného obrazu po sieti

Ak je obslužný počítač pripojený na **zapnutý** server poskytujúci projekčný obraz v sieti, nastaví sa hodnota „1“ . Zapnutý server poskytuje vzdialeným klientom údaje potrebné pre vytváranie projekčného obrazu.

; Default hodnota je 0 - server sa nezapína a údaje nie sú k dispozícii

Zapnuty=0

Prenos projekčného obrazu po sieti-číslo portu

Pri prenose projekčného obrazu po sieti je potrebné zadať číslo portu na ktorom server údaje poskytuje

; Default hodnota je 2849

CisloPortu=2849

[NÁZVY POLITICKÝCH STRÁN]

Rozlišovanie veľkých a malých písmen

Ak je potrebné pri názvoch politických strán rozlišovať veľké a malé písmená nastavená hodnota „1“ , rozhoduje o tom či v slovníku politických strán je potrebné definovať záznam pre všetky kombinácie.

; Default hodnota je 0 - veľké a malé písmená sa nerozlišujú, t.j. pre jednu

; stranu je možné a zároveň povolené definovať len jeden záznam.

RozlisovatVelkeMalePismena=0

Záznamy v slovníku

Tieto záznamy slúžia na konverziu – „prevod“- zo skratiek názvov politických strán definovaných v zastupiteľstve na ich plné názvy, ktoré sa uvedú na obrazovke a v zostavách namiesto nich.

; Default hodnota (správanie) je použitie tých názvov z databázy poslancov u všetkých politických strán, ktoré nemajú záznam v slovníku

Polozka1=ZDS=ZDS + Smer

Polozka2=ODS=ODS + HZDS

[ZOBRAZOVANE MENA POSLANCOV]

Záznamy v slovníku (tabuľke)

Záznamy v tomto slovníku umožňujú priradiť poslancovi, ktorý má príliš dlhé meno, aby bolo **kompletne** zobrazené na druhej obrazovke a projektore počas prezentácie a hlasovania. Ak pre daného poslanca neexistuje záznam v tomto slovníku, pre zobrazenie sa použije „plné meno“ pôvodne určené pre zobrazenie na svetelnom paneli , ktoré však môže byť obmedzene povolenou dĺžkou textu, čo je 15 alebo 16 znakov (záleží od konfigurácie svetelnej tabule).

-poradie v slovníku	-poradové číslo poslanca v databáze „Poslancov“	- neskrátené meno resp.tituly
Polozka1=	6=	Ing.Arch. J.Brúha
Polozka2=	31=	PhDr. J.Procházka
Polozka3=	33=	Ing. J.Singer, CSc.
Polozka4=	38=	Doc.RNDr. M.Tetter, CSc.
Polozka5=	42=	MUDr. Z.Vystrčilová
Polozka6=	44=	RNDr. J.Zahradník
Polozka7=	45=	MUDr. H.Zahradníková

Poradie zobrazených poslancov

Zoznam *Id* poslancov (poradové čísla poslancov priradené poslancom pri zápise do databanky v paneli „Poslanci“), oddelených čiarkou. V poradí v akom sú poslanci uvedení v zozname, musia byť aj mená poslancov na paneli

PoradieZobrazenychPoslancov=1,3,4,5,39,6,7,8,10,9,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23

Doba zobrazenia výsledku

Výsledok hlasovania sa po uvedenej dobe z tabule automaticky vymaže. Služi pre prípady, kedy po hlasovaní nasleduje diskusia k inému bodu, a výsledok posledného hlasovania by zavádzal,

; Default hodnota je 60 sekúnd

DobaZobrazeniaVysledku=60

Jazykové úpravy

Záznamy v tejto sekcii umožňujú pre jednotlivé texty použité v aplikácii definovať iné znenie.

Aktuálny zoznam textov, pre danú jazykovú verziu aplikácie, ktoré je možné predefinovať, je na požiadanie k dispozícii

isiMainForm_pl_tabctrl_1_2	= "Rozprava"
isifSpustDisk_tx_fSpustDisk	= "Prihláška do rozpravy"
isifTestHlasovacichJednotiek_tx_groupb_1	= "Rozprava"
isifZozPosl_tx_fZozPosl	= "Výber poslanca do rozpravy"
isifZozPosl_tx_cb_DoDiskusie	= "Do &rozpravy"
isifHost_tx_cb_DoDiskuse	= "Do &rozpravy"
isicKatHlas_tx_optb_p5	= "Ukončenie rozpravy"
isiTabForm3_tt_toolb_3_tiPokracovat	= "Pokračovať v zobrazenej rozprave (Alt-D)"
isiTabForm3_tt_toolb_3_tiNovaDiskusia	= "Spustiť novú rozpravu"
isiTabForm3_tt_toolb_3_tiNovaDalsiaVPoradi nasledujúci bod v poradí (Alt-N)"	= "Spustiť novú rozpravu -
isiTabForm3_tt_toolb_3_tiNacitat	= "Načítať rozpravu z archívu a spustiť ju"
isiTabForm3_tt_toolb_3_tiUkoncenie	= "Ukončenie rozpravy (Alt-S)"
isiTabForm3_tt_toolb_3_tiUzamknut	= "Uzamknúť / znova otvoriť rozpravu"
isiTabForm3_tt_toolb_3_tiUznesenie	= "Označenie príspevku v rozprave o uznesení"
rsiPWDiskusia	= "ROZPRAVA"
rsiPWTrvanieBoduJednania	= "Čas rozpravy: "
rsiCaptionHER_UD	= "H.E.R. - uzamknutá rozprava"
rsiCaptionHER_D	= "H.E.R. - rozprava"
rsiDiskusia	= "Rozprava"
rsiCaptionDiskusia	= "ROZPRAVA"
rsiUkoncitDiskusiu	= "Ukončiť bežiacu rozpravu ?"
rsiBeziDiskusia	= "Beží rozprava. Nie je možné ukončiť aplikáciu H.E.R."
rsiFilterRDSubory	= "Súbory s uloženou rozpravou (*.rd)"
rsiNacitanieDiskusieNazov	= "Výber uloženej rozpravy"
rsiCaptionOtvorenieDiskusie	= "OTVORENIE ROZPRAVY"
rsiCaptionUzavretieDiskusie	= "UZAVRETIE ROZPRAVY"
rsiOtvoritBeziacuDiskusiu	= "Znova otvoriť bežiacu rozpravu ?"
rsiZatvoritBeziacuDiskusiu	= "Uzavrieť bežiacu rozpravu ?"
rsiSP15Diskusia	= "ROZPRAVA: "
rsiSP16Diskusia	= "ROZPRAVA: "
rsiErrorSpustenieDiskusie	= "Nie je možné spustiť rozpravu."
rsiErrorUkoncenieDiskusie	= "Nie je možné ukončiť rozpravu."
rsiSrRecordingCheckQuestion	= "Nahrávanie zvuku nie je spustené, chcete napriek tomu spustiť rozpravu ?"
isiTabForm3_tx_lblFazaDiskusie	= "VYSTUPUJE:"
rsiPWPredklad	= ""
rsiPWDiskutuje	= "Vystupuje:"

rsiFazaDiskutuje	= "VYSTUPUJE"
rsiSP15DiskutujeCas	= "VYSTUPUJE:%2d:%02d"
rsiSP15Diskutuje	= "VYSTUPUJE: "
rsiSP16DiskutujeCas	= "VYSTUPUJE:%3d:%02d"
rsiSP16Diskutuje	= "VYSTUPUJE: "

[OPTIO]

;=====

; **Názvy Sériových Portov**

; Zoznam názvov na ktorých sú pripojene centrály OPTIO.

; jednotlivé položky zoznamu sú oddelené bodkočiarkou napr. "COM7;COM10"

NazvySeriovyxPortov=COM2

; **Číslo používanej sady jednotiek.**

; Ak číslo nie je uvedené alebo je 0, nevykonáva sa kontrola príslušnosti k sade

; Default hodnota je 0

CisloSady=2

; Koniec súboru: her.ini

POZNÁMKY

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Informácia o likvidácii opotrebovaného elektrického zariadenia



Tento symbol na produktoch alebo na priložených dokumentoch znamená, že sa pri likvidácii nesmú elektrické a elektronické zariadenia miešať zo všeobecným odpadom.

Všetky súčasti hlasovacieho zariadenia uložte, prosím, po ukončení jeho životnosti do separovaného zberu

Hlasovacie jednotky, centrálna jednotka i mikrofónové jednotky sú v súlade so smernicou 2002/96/ES o obmedzení používania niektorých nebezpečných látok v elektrických a elektronických zariadeniach.