



ARTÍCULO 5 – PROGRAMA DATAGOLF

INSTALACIÓN EN RED Y CON VARIOS USUARIOS

Muchos clubes tienen la necesidad de instalar el programa DataGolf en varios equipos para poder trabajar a la vez con varios ordenadores. Un ejemplo pueden ser las Federaciones Autonómicas que pueden organizar varias competiciones el mismo día en campos distintos. Existen otros clubes que desde varios ordenadores en red quieren trabajar para la misma competición. Un ejemplo de estos últimos sería un club en el que la tienda o el caddy master hagan las inscripciones a los torneos, mientras que desde el ordenador del Comité de Competición hacen las salidas o las clasificaciones.

Este artículo explicará cómo instalar DataGolf para varios usuarios dentro de un mismo club (incluidas las Federaciones Autonómicas) o como instalar el programa en red. Empecemos con este último caso.

INSTALACIÓN EN RED

Lo primero que hay que realizar es la instalación en un ordenador del programa DataGolf. Una vez instalado y comprobadas las comunicaciones ('Invoke Web Services') se debe realizar una actualización de federados. Para ello vamos al menú 'Jugadores/Socios', y elegimos la opción 'Jugadores'. En la ventana recién abierta pulsamos el botón 'Actualizar Federados' (ver globo rojo en Imagen 1).

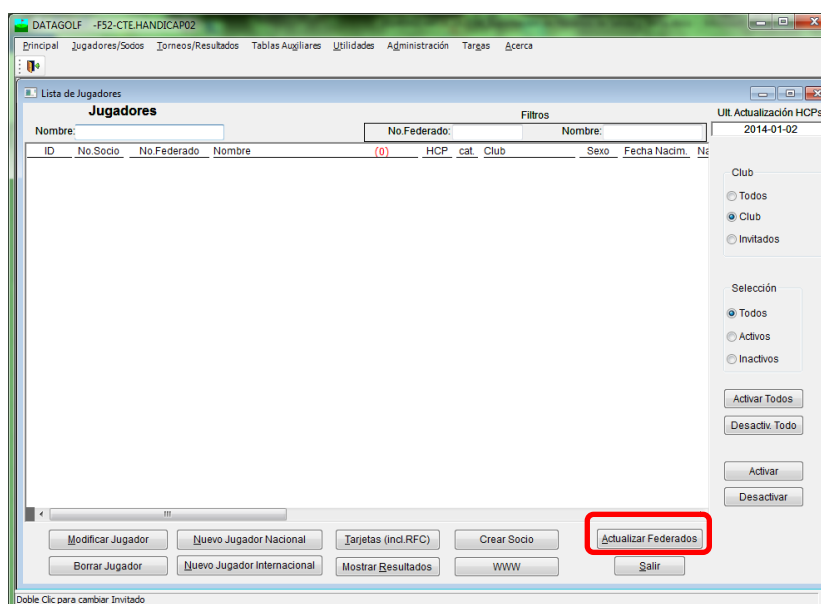


Imagen 1 Actualizar federados.

Una vez actualizados cerramos esta ventana y cerramos también el programa DataGolf. Ahora debemos ir a la ubicación en red donde queremos alojar la base de datos del programa. Esta carpeta puede existir o crearse para este cometido pero es muy importante que los usuarios que se vayan a conectar tengan acceso a ella.

Una vez localizada la carpeta debemos mover (no copiar, mover) el archivo de la base de datos local del programa DataGolf a esta carpeta. La base de datos local se encuentra en la carpeta C:\DATAGOLF3\DB y tiene un nombre de archivo con el siguiente formato DATA_xxxx.mdb donde xxxx corresponde al código del club o Federación Autonómica (ver globo rojo en Imagen 2).

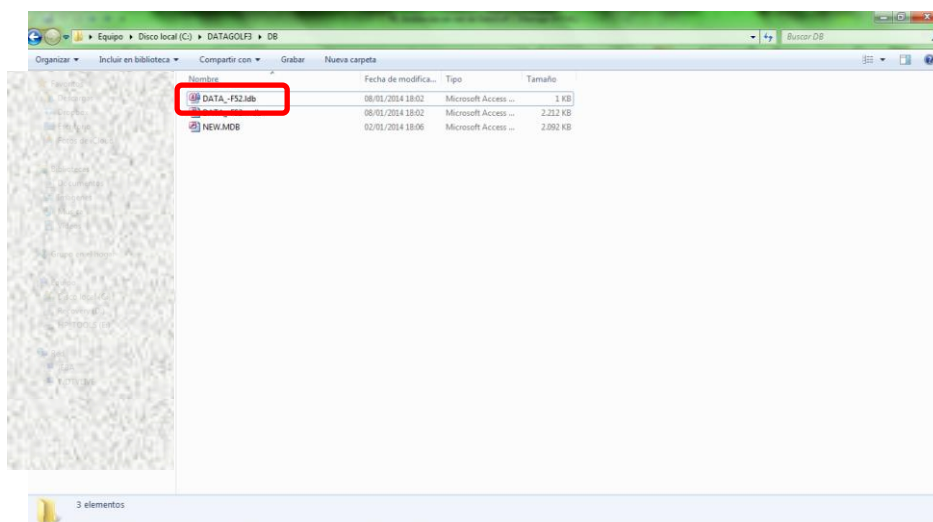


Imagen 2 Carpeta DB donde localizar la base de datos local.

Una vez movida la base de datos local a la ubicación en red, debemos iniciar el programa DataGolf de nuevo en el ordenador que teníamos instalado. Puesto que el archivo de la base de datos local lo hemos cambiado de ubicación, el programa no lo encontrará y se abrirá una nueva ventana para localizar el archivo (Imagen 3).

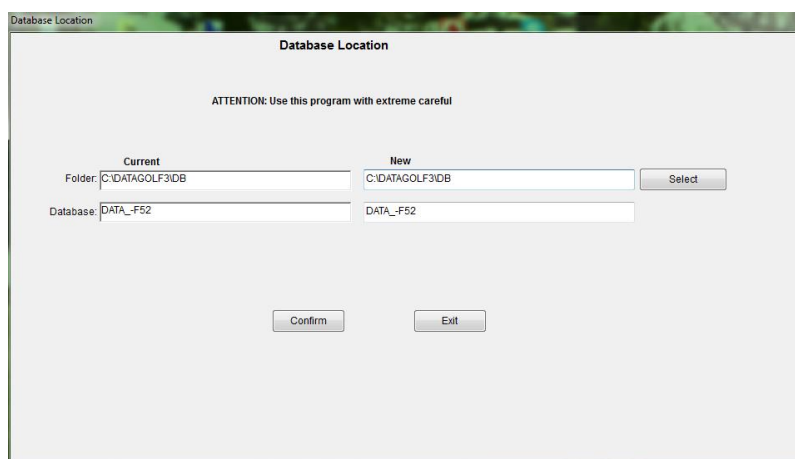


Imagen 3 Ventana para localizar la base de datos.

En la ventana aparece bajo el epígrafe 'Current' la antigua localización de la base de datos local. Pulsando el botón 'Select' (ver globo rojo en Imagen 3) se abrirá una ventana nueva para localizar la nueva ubicación de la base de datos local. Una vez localizada, DataGolf se cerrará y al volver a ejecutar el programa este localizará la base de datos en la ubicación de red especificada.

Una vez realizados estos pasos, ya podemos instalar DataGolf en el resto de ordenadores. En estos casos no debemos actualizar federados y lo que tenemos que hacer una vez instalado DataGolf es cerrar el programa y borrar la base de datos local que se haya creado en ese ordenador. Al volver a ejecutar DataGolf nos aparecerá la ventana para localizar la base de datos local (Imagen 3) y debemos repetir los pasos que hemos hecho en el primer ordenador para indicarle al programa donde está la base de datos local en red. Cuando se vuelva a ejecutar DataGolf la forma de verificar que se está trabajando con la misma base de datos sería ir a la ventana 'Jugadores' (menú 'Jugadores/Socios') y comprobar que ya hay jugadores en la base de datos local sin necesidad de pulsar 'Actualizar Federados'.



UTILIZACIÓN POR VARIOS USUARIOS

Otra posibilidad es que un club o Federación Autonómica quiera utilizar DataGolf en varios ordenadores a la vez pero sin conexión de red. Aquí el problema radica en que DataGolf asigna códigos de competición correlativos a cada prueba (000001, 000002, 000003, etc) y si un club tiene DataGolf instalado en dos ordenadores y procesa dos pruebas distintas, cuando lleguen al Servidor Central de Hándicaps, éste verá dos códigos iguales de competición para el mismo club y no procesará una de las pruebas.

Para evitar este problema en la instalación inicial de DataGolf tenemos una opción de modificar el número inicial por el que el programa asigna códigos a las competiciones. Al instalar el programa DataGolf podemos, dentro de las opciones de configuración iniciales, modificar el número por el que DataGolf empieza a asignar los códigos a las competiciones (ver globo rojo en Imagen 4).

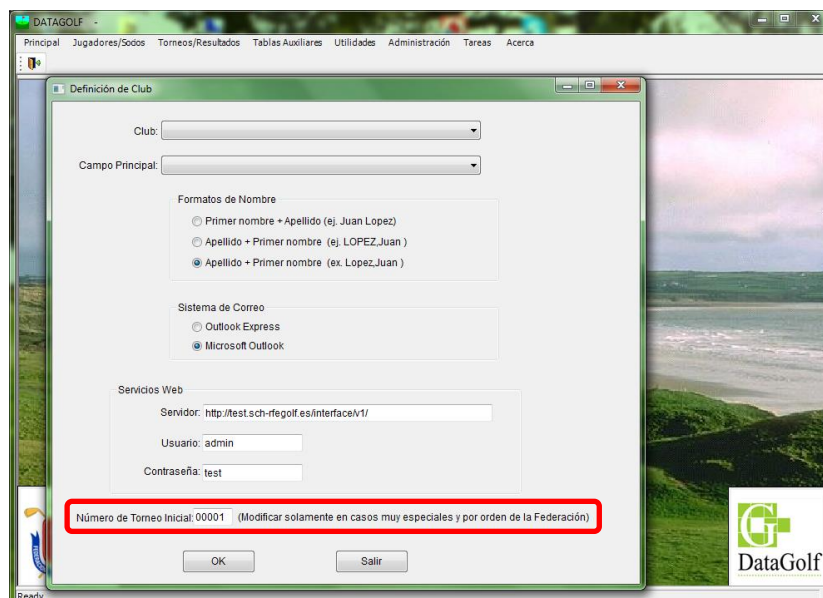


Imagen 4 Modificación del código de prueba inicial.

Así si necesitamos instalar DataGolf en varios ordenadores sin conexión de red, podemos iniciar la numeración por distintos códigos, por ejemplo 100001 para el ordenador 1, 200001 para el ordenador 2, etc.

De esta forma se pueden procesar varias pruebas desde un mismo club o Federación Autonómica al mismo tiempo sin que tengan el mismo código de competición lo cual es importante para que el Servidor Central de Hándicaps procese adecuadamente las competiciones.