



MIR przyłowy

MONITOROWANIE PRZYŁÓWÓW

Instrukcja - wersja 0.9.26

1. Polityka prywatności

1.1. Zbieranie danych

Aplikacja nie gromadzi żadnych danych osobowych użytkowników.

Aplikacja zbiera następujące informacje o rejsach rybackich: trasa rejsu, używane narzędzia, przyłowy i połowy, pogoda i dodatkowe obserwacje, pozycje pustych zaczepów przy trałowaniu odpadów oraz wyłowione odpady.

Przyłowy, dodatkowe obserwacje i wyłowione odpady są dokumentowane za pomocą zdjęć. Dodatkowo zdjęcie pokładu statku jest wymagane przy rozpoczynaniu rejsu dla trałowania odpadów.

Ponadto, ze względów diagnostycznych, rejs jest uzupełniany o informacje o modelu urządzenia oraz wersjach systemu i aplikacji.

1.2. Przesyłanie danych

Aplikacja przesyła zebrane dane o rejsach do MIR-PIB w celu dalszej analizy.

1.3. Dostęp do danych

Organizacje rybackie mają prawo wglądu do danych o rejsach przekazanych do MIR-PIB. Mogą również zlecać wprowadzenie poprawek.

1.4. Używanie aplikacji

Korzystając z aplikacji użytkownik wyraża zgodę na gromadzenie i wysyłanie danych o rejsach.

Wprowadzane dane muszą być prawdziwe. Wpisywanie i wysyłanie fałszywych danych jest zabronione.

2. Cykl pracy

Użytkowanie aplikacji polega na cyklicznym wykonywaniu następujących działań: rozpoczęcie nowego rejsu, zdefiniowanie zdarzeń podczas rejsu¹, podsumowanie rejsu² oraz wysłanie rejsu do MIR-PIB w celu dalszej analizy.

Rejs nie musi być przesyłany do MIR-PIB natychmiast po wykonaniu. Możliwe jest pominięcie etapu przesyłania i rozpoczęcie kolejnego rejsu. W tym przypadku wykonane rejsy będą przechowywane w pamięci urządzenia, dopóki nie zostaną przesłane do MIR-PIB. Zatem rejsy mogą być wykonywane bez przesyłania tak długo, jak pozwala na to dostępna pamięć w urządzeniu. Pamięć jest

¹ Tzn. opisanie używanych narzędzi, połowów, przyłowów, pogody i dodatkowych obserwacji, pustych zaczepów i wyłowionych odpadów

² Uzupełnienie informacji o połowach lub łącznej masie wyłowionych odpadów

wykorzystywana przede wszystkim przez zdjęcia wykonywane podczas rejsu – pozostałe parametry rejsu nie zajmują wiele miejsca w porównaniu ze zdjęciami.

Przesyłanie rejsów można rozpocząć w dowolnym dogodnym momencie. Warto tutaj wziąć pod uwagę sposób transmisji danych – przesyłanie danych przez operatora telekomunikacyjnego może wiązać się z dodatkowymi kosztami, podczas gdy skorzystanie z domowej sieci Wi-Fi jest wliczone w koszt dostawy Internetu do domu.

Po pomyślnym przesłaniu rejsów do MIR-PIB ich dane są automatycznie kasowane z pamięci urządzenia, a dodatkowo na konto pocztowe użytkownika³ wysyłane jest krótkie podsumowanie przestanych danych.

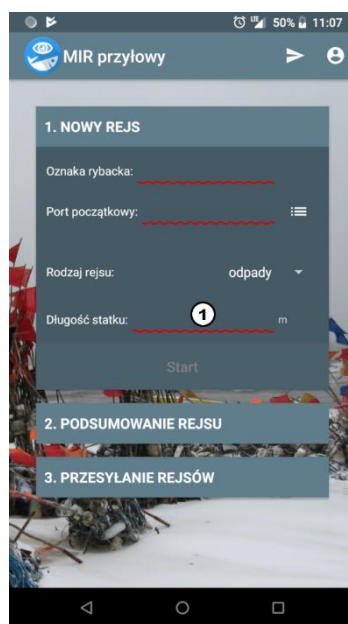
Przesyłanie rejsów może być przerwane w dowolnym momencie i nie wiąże się z utratą danych. W takiej sytuacji część informacji o rejsie jest nadal przechowywana w pamięci urządzenia, podczas gdy reszta danych znajduje się już na serwerze MIR-PIB. Kolejna operacja przesyłania rejsów wznawia transmisję danych w miejscu przerwania poprzedniej operacji.

2.1. Rozpoczynanie rejsu

Aby rozpocząć rejs należy wpisać oznakę rybacką statku (rys. 1a.2)⁴, port początkowy (rys. 1a.3), wybrać rodzaj rejsu (rys. 1a.5) i nacisnąć przycisk „Start” (rys. 1a.6). Nazwa portu jest automatycznie uzupełniana przy wpisywaniu, ale może również zostać wybrana z listy (rys. 1a.4). W przypadku rejsu dla trałowania odpadów należy dodatkowo określić długość statku (rys. 1b.1). Jeśli aplikacja przechowuje już wykonane wcześniej (lecz nie wysłane) rejsy, to zamiast rozpoczynać nowy rejs można przejść do wysyłania zakończonych rejsów za pomocą przycisku z rys. 1a.1.



rys. 1a



rys.1b

Rozpoczęcie rejsu wymaga dodatkowo wyrażenia zgody na pobieranie współrzędnych GPS oraz wyłączenie optymalizacji baterii dla aplikacji MIR przyłowy⁵. Pozwoli to aplikacji na przebywanie w

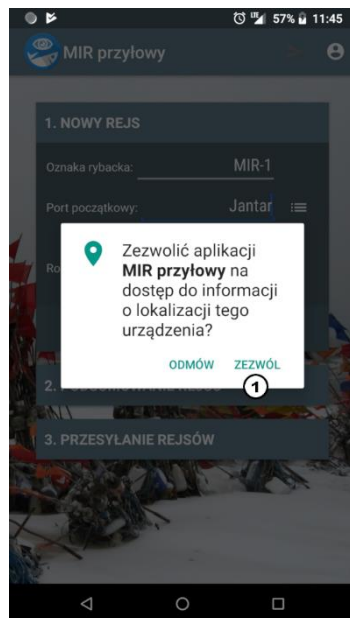
³ O adresie e-mail podanym jako login

⁴ Notacja rys. X.Y oznacza wskazówkę o numerze Y na rysunku X

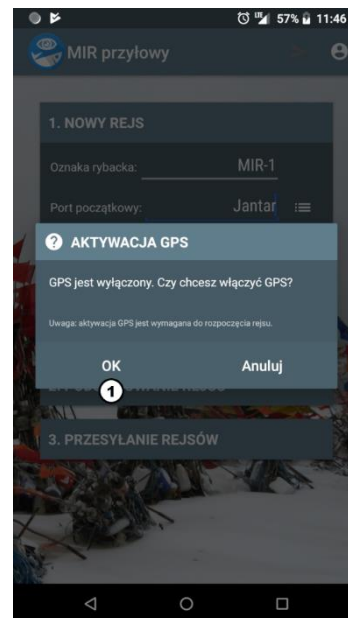
⁵ Wyłączenie optymalizacji baterii jest konieczne, aby umożliwić aplikacji pobieranie współrzędnych w trakcie całego rejsu

stanie uśpienia podczas śledzenia rejsu i wybudzanie na chwilę w regularnych odstępach czasu w celu zapisania bieżącego położenia. Warto zaznaczyć, że wyłączenie optymalizacji baterii nie ma żadnego wpływu na działanie pozostałych aplikacji w telefonie.

Wyrażenie zgody na pobieranie współrzędnych GPS jest jednorazowe i wymagane przy rozpoczęciu rejsu po raz pierwszy. W tym celu wystarczy wcisnąć przycisk „ZEWÓL” (rys. 2.1), a następnie przycisk „OK” (rys. 3.1).

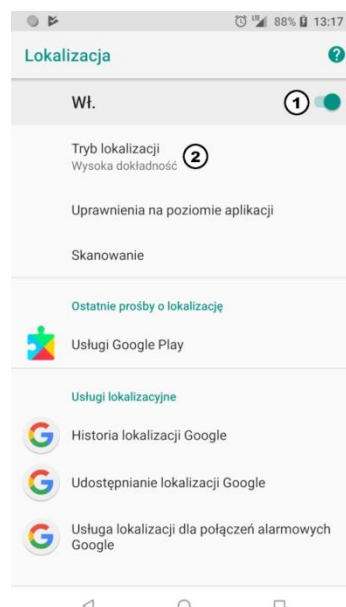


rys. 2



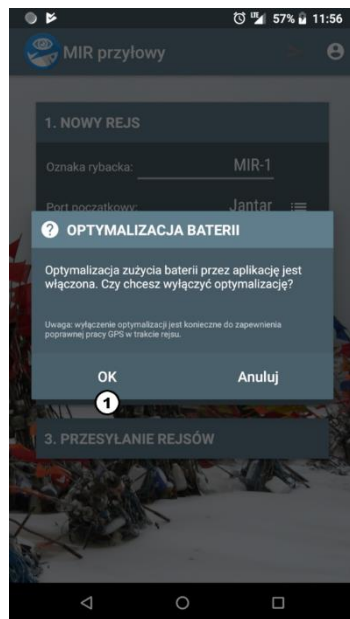
rys. 3

Następnie należy włączyć w urządzeniu GPS, przy czym jest to konieczne dla każdego nowego rejsu, o ile w chwili rozpoczynania rejsu GPS był wyłączony. Procedura włączenia GPS zależy od wersji systemu Android i przykładowo może polegać na przełączeniu przycisku lokalizacji (rys. 4.1) i wyborze wysokiej dokładności dla trybu lokalizacji (rys. 4.2).

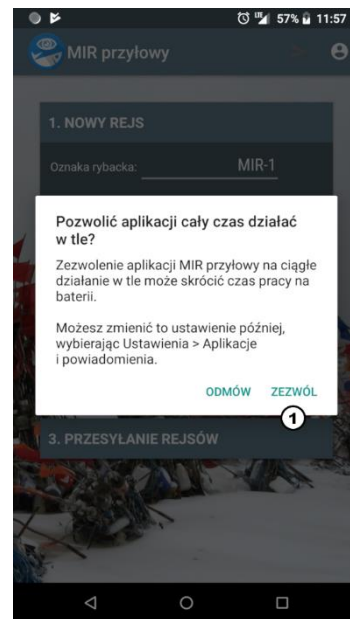


rys. 4

Po aktywacji GPS należy wyłączyć optymalizację baterii, ale wymagane jest to tylko raz podczas rozpoczynania pierwszego rejsu i sprowadza się do naciśnięcia przycisku „OK” (rys. 5.1) i przycisku „ZEZWÓL” (rys. 6.1)



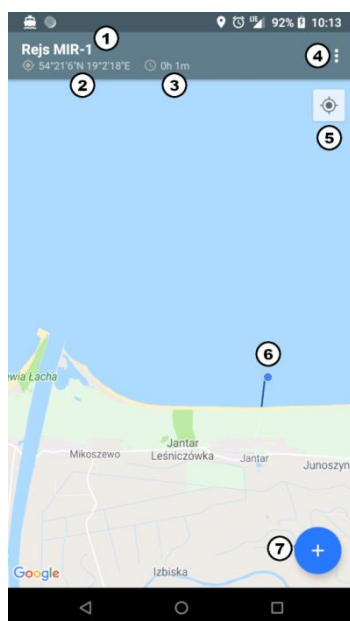
rys. 5



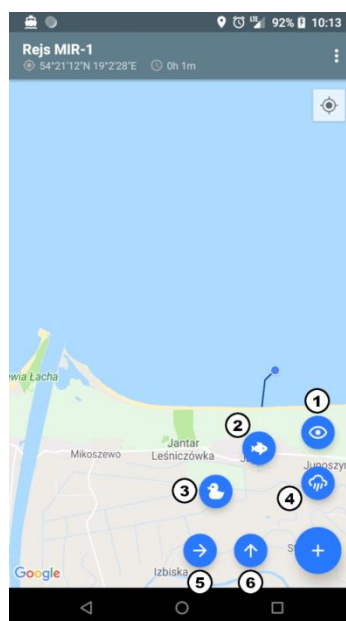
rys. 6

2.2. Śledzenie i edycja rejsu

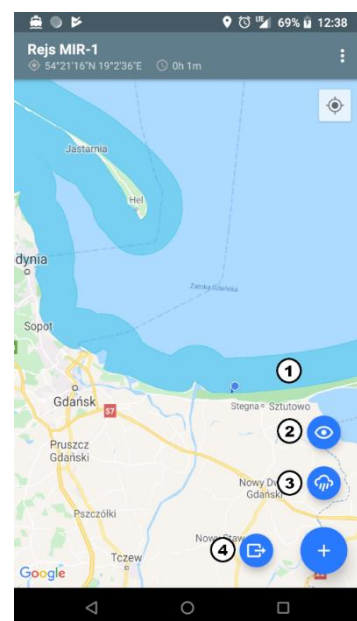
Po rozpoczęciu rejsu aplikacja przechodzi w tryb śledzenia i edycji, pokazując trajektorię statku na mapie (rys. 7.6). Dodatkowo na ekranie urządzenia wyświetlana jest oznaka rybacka statku (rys. 7.1), bieżące współrzędne (rys. 7.2) i czas rejsu w godzinach i minutach (rys. 7.3). Rozwijane menu (rys. 7.4) zawiera opcje do zakończenia/anulowania rejsu oraz edycji ustawień. Przycisk z rys. 7.5 służy do wycentrowania mapy na bieżącej pozycji statku, natomiast przycisk „+” (rys. 7.7) wyświetla/ukrywa dodatkowe przyciski do definiowania zdarzeń podczas rejsu (rys. 8a i rys. 8b).



rys. 7



rys. 8a



rys. 8b

Rejs dla trałowania odpadów rozpoczyna się od wykonania zdjęcia pokładu statku, a dodatkowo wyświetla strefę trałowania (rys. 8b.1), wyznaczaną w zależności od długości statku:

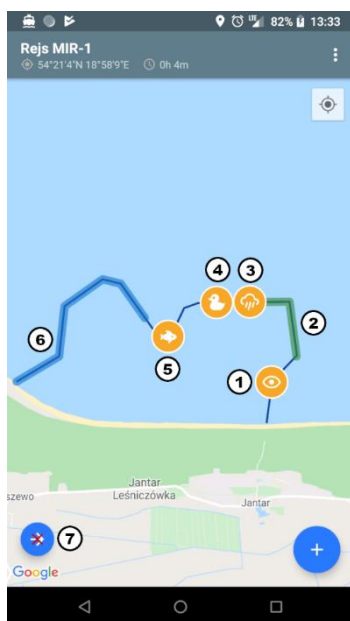
- do 3 Mm od brzegu dla statków krótszych od 12 m,
- od 3 Mm do 6 Mm od brzegu dla statków od 12 m do 18 m,
- od 6 Mm do 12 Mm od brzegu dla statków nie krótszych niż 18 m.

Wstępnie przycisk „+” jest niewidoczny do czasu zakończenia kalibracji GPS i pobrania początkowej pozycji statku. Od tego momentu możliwe jest definiowanie zdarzeń, przy czym zależą one od rodzaju rejsu:

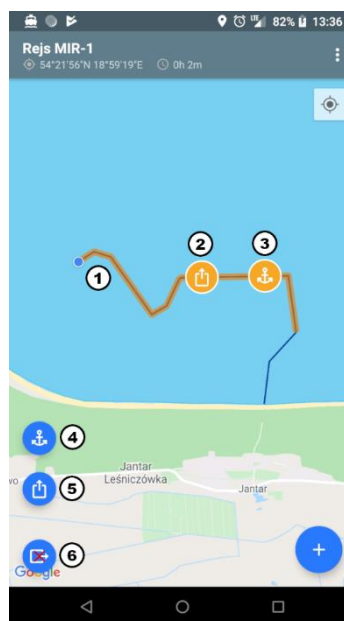
Zdarzenie	Rodzaj rejsu	Uwagi
obserwacja ⁶	przyłowy, odpady	rys. 8a.1, rys. 8b.2
połów	przyłowy	rys. 8a.2
przyłów	przyłowy	rys. 8a.3
pogoda	przyłowy, odpady	rys. 8a.4, rys. 8b.3
trałowanie narzędziem	przyłowy	rys. 8a.5
wybieranie narzędzia	przyłowy	rys. 8a.6
trałowanie odpadów	odpady	rys. 8b.4

Po rozpoczęciu trałowania odpadów dostępne są dodatkowe zdarzenia: pusty zaczepek (rys. 9b.4) oraz wybieranie odpadów (rys. 9b.5).

Obserwacja, pogoda, przyłów, połów, pusty zaczepek i wybieranie odpadów są zdarzeniami punktowymi, reprezentowanymi na trajektorii statku za pomocą markerów (odpowiednio: rys. 9a.1, rys. 9a.3, rys. 9a.4, rys. 9a.5, rys. 9b.3 i rys. 9b.2). Kliknięcie na marker pozwala na ponowną edycję zdarzenia. W przypadku, gdy markery są położone blisko siebie, w celu wyboru właściwego zdarzenia można przybliżyć mapę (co pozwoli zwiększyć odstępny pomiędzy markerami) albo klikać wielokrotnie na grupę markerów, aż do wyboru właściwego zdarzenia⁷.



rys. 9a



rys. 9b

⁶ Np. fok lub kormoranów

⁷ Markery w grupie są przetwarzane cyklicznie

Trałowanie narzędziem, wybieranie narzędzia i trałowanie odpadów są operacjami rozciągniętymi w czasie. Trałowanie narzędziem rozpoczyna się od naciśnięcia przycisku z rys. 8a.5. Wówczas wyświetlany jest przycisk do zakończenia trałowania (rys. 9a.7), a trajektoria statku jest rysowana jako pogrubiona linia w kolorze niebieskim (rys. 9a.6). Kliknięcie na pogrubiony fragment trajektorii umożliwia ponowną edycję parametrów trałowania. Po zakończeniu trałowania automatycznie tworzone jest zdarzenie pogody (do uzupełnienia).

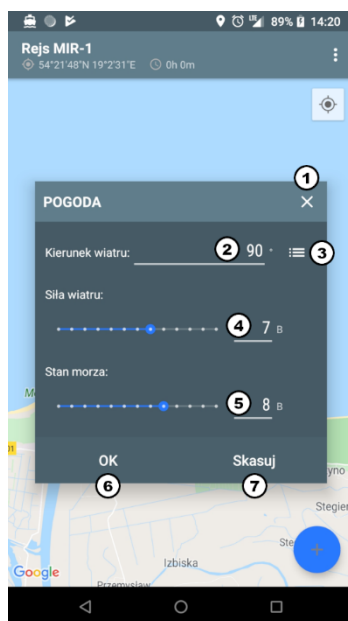
Procedura dla wybierania narzędzia i trałowania odpadów jest analogiczna jak dla trałowania narzędziem, tylko trajektoria jest rysowana w kolorze:

- zielonym dla wybierania narzędzia (rys. 9a.2),
- pomarańczowym dla trałowania odpadów (rys. 9b.1)

Operacja wydawania narzędzia początkowo jest ukryta, ale można ją włączyć w ustawieniach zaawansowanych (2.2.9). Trajektoria dla wydawania narzędzia jest czerwona.

2.2.1. Pogoda

Zdefiniowanie pogody wymaga określenia kierunku wiatru w stopniach (rys. 10.2) oraz siły wiatru (rys. 10.4) i stanu morza (rys. 10.5) w skali Beauforta. Kierunek wiatru można również wybrać z listy (rys. 10.3).



rys. 10

Przycisk „OK” (rys. 10.6) służy do zapisania zmian w zdarzeniu (pogodzie) i pozostaje nieaktywny do czasu poprawnego wprowadzenia wszystkich wymaganych parametrów zdarzenia. Przycisk „Skasuj” (rys. 10.7) kasuje zdarzenie, a przycisk „X” (rys. 10.1) zamyka okno edycji zdarzenia⁸. Zachowanie przycisków „OK”, „Skasuj” i „X” analogiczne dla pozostałych zdarzeń (połowów, przyłówów, obserwacji, narzędzi, pustych zaczepów, wybierania i trałowania odpadów).

2.2.2. Obserwacja

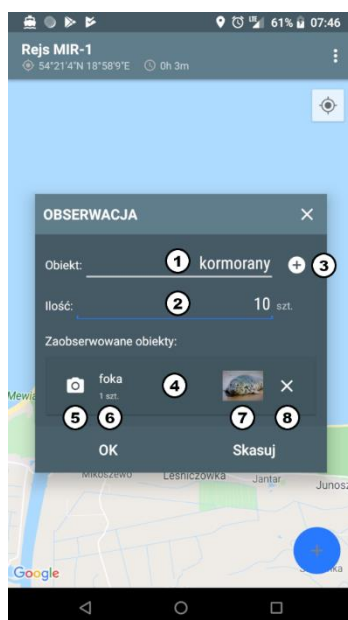
⁸ Zamknięcie okna edycji dla tworzonego zdarzenia oznacza jego skasowanie (gdyż zdarzenie nie zostanie zapisane), natomiast zamknięcie okna edycji dla istniejącego zdarzenia (dodanego już wcześniej) skutkuje odrzuceniem ewentualnych modyfikacji zdarzenia (zdarzenie jest przywracane do stanu poprzedzającego edycję).

Pojedyncze zdarzenie obserwacji może zawierać wiele zaobserwowanych obiektów. Aby dodać nowy zaobserwowany obiekt najpierw należy wpisać jego nazwę⁹ (rys. 11.1), orientacyjnie określić liczbę sztuk (rys. 11.2), a następnie nacisnąć przycisk „+” (rys. 11.3).

Zaobserwowane obiekty są wyświetlane w dolnej części okna edycji zdarzenia. Każdy taki obiekt (rys. 11.4) zawiera:

- przycisk aparatu (rys. 11.5) służący do uruchomienia aparatu i wykonania zdjęcia obiektu¹⁰,
- informację o obiekcie zawierającą jego nazwę i liczbę sztuk (rys. 11.6),
- miniaturkę zdjęcia obiektu (rys. 11.7)¹¹,
- przycisk „X” (rys. 11.8) kasujący zaobserwowany obiekt.

Uwaga: nie jest możliwe dodanie dwóch zaobserwowanych obiektów o tej samej nazwie w pojedynczym zdarzeniu. Załóżmy, że w pobliżu łodzi pojawiły się dwie foki. Można utworzyć dla nich pojedyncze zdarzenie obserwacji, zawierające jeden obiekt o nazwie „foki” z liczbą sztuk równą 2 i wspólnym zdjęciem. Ale możliwe również jest utworzenie dwóch osobnych obserwacji - po jednej dla każdej z fok. Wtedy obserwacja będzie zawierać obiekt o nazwie „foka” z liczbą sztuk równą 1 i zdjęciem wybranej foki.



rys. 11

Wykonanie zdjęcia dla zaobserwowanego obiektu nie jest obowiązkowe.

2.2.3. Połów

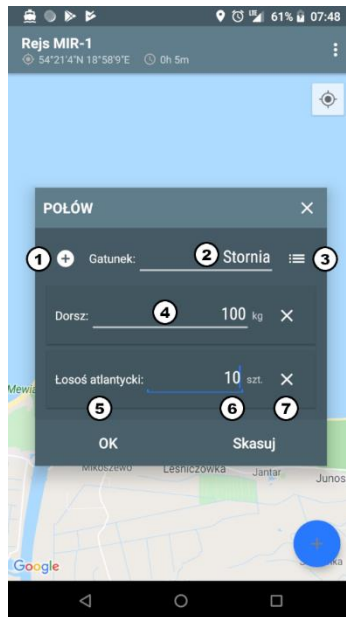
Zdarzenie połowu zawiera listę złowionych gatunków ryb wraz z ich masą lub liczbą sztuk. Możliwe jest definiowanie połowu z pustą listą (np. gdy po wybraniu narzędzia w sieci nie było żadnej ryby).

Aby dodać gatunek do połowu należy wpisać nazwę gatunku w polu z rys. 12.2 i kliknąć przycisk „+” (rys. 12.1). Gatunek można również wybrać z listy (rys. 12.3).

⁹ Np. foka, kormoran itp.

¹⁰ Aby zmienić zdjęcie obiektu należy ponownie kliknąć na przycisk aparatu

¹¹ Kliknięcie na miniaturkę powoduje wyświetlenie pełnego zdjęcia



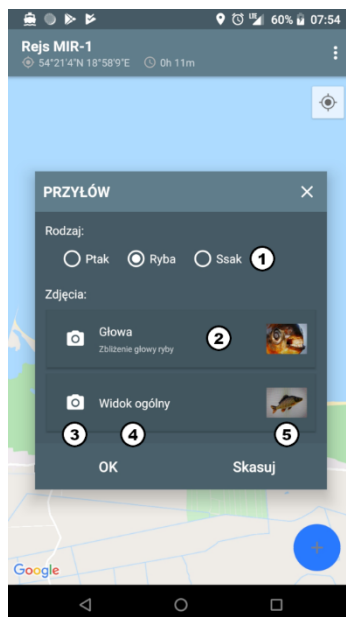
rys. 12

Złowione gatunki są wyświetlane w dolnej części okna edycji połowu (rys. 12.4). Wpis dla każdego złowionego gatunku zawiera jego nazwę (rys. 12.5) oraz masę lub liczbę sztuk (rys. 12.6). Przycisk „X” (rys. 12.7) pozwala usunąć gatunek z połowu.

Nie jest możliwe wielokrotne dodanie tego samego gatunku do połowu. Gatunek jest dodawany tylko raz, a wartość liczbowa (rys. 12.6) określa łączną masę/liczbę sztuk dla gatunku.

2.2.4. Przyłów

Definiowanie przyłowu rozpoczyna się od wyboru jego rodzaju (rys. 13.1). W zależności od rodzaju przyłowu, w dolnej części okna edycji zdarzenia, wyświetlana jest wymagana liczba zdjęć do wykonania (rys. 13.2).

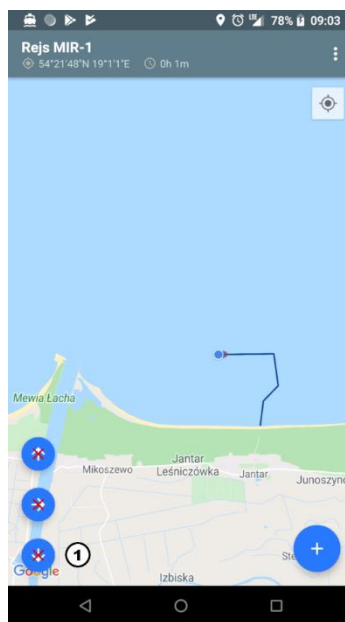


rys. 13

Każde zdjęcie zawiera krótki opis ujęcia (rys. 13.4) oraz miniaturkę (rys. 13.5). Kliknięcie miniaturki powoduje wyświetlenie podglądu zdjęcia. Aby wykonać zdjęcie należy nacisnąć przycisk aparatu (rys. 13.3).

2.2.5. Trałowanie i wybieranie narzędzia

Przycisk z rys. 8a.5 (odpowiednio rys. 8a.6) umożliwia rozpoczęcie trałowania (odp. wybierania narzędzia). Trałowanie/wybijanie narzędzia jest kontynuowane aż do chwili naciśnięcia przycisku kończącego operację dla narzędzia, umieszczonego w lewym dolnym rogu ekranu (rys. 14.1).



rys. 14

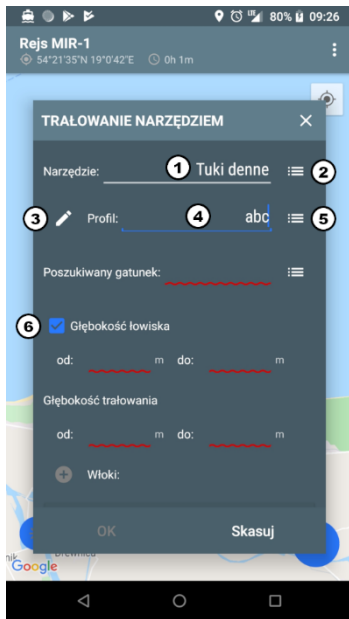
Uwaga: w trakcie trałowania/wybijania narzędzia nadal możliwe jest definiowanie innych zdarzeń (pogody, obserwacji, połowów i przyłowów). Parametry użytego narzędzia są uzupełniane dopiero po zakończeniu trałowania/wybijania.

Edytowanie zdarzenia dla trałowania/wybijania narzędzia należy zacząć od wyboru rodzaju narzędzia (rys. 15.1 i rys. 16a.1). Nazwę narzędzia można wpisać w polu tekstowym lub wybrać z listy (rys. 15.2 i rys. 16a.2). Wpisywanie może być szybsze, dzięki zastosowaniu autouzupełniania.

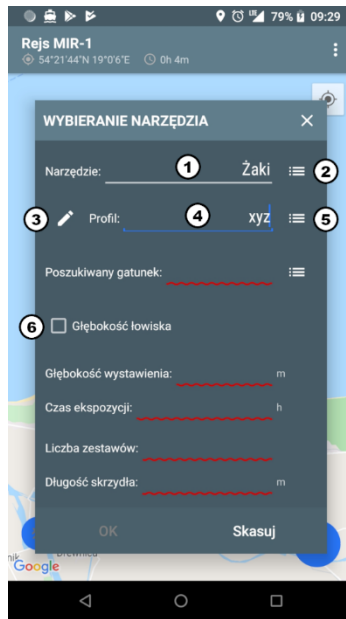
W zależności od rodzaju narzędzia wyświetlane są jego dodatkowe parametry. Wszystkie pola podkreślone czerwonymi liniami muszą zostać uzupełnione poprawnymi wartościami. Opcjonalnie można zdefiniować głębokość łowiska, zaznaczając pole wyboru (rys. 15.6 i rys. 16a.6).

Wybierane narzędzia mogą być złożone z wielu sieci/sznurów/pułapek o różnych parametrach. Dodawanie nowej sieci/sznura/pułapki umożliwia przycisk „+” (rys. 16b.1), a do kasowania służy przycisk „X” (rys. 16b.3), przy czym narzędzie musi mieć zdefiniowaną przynajmniej jedną sieć/sznur/pułapkę, a jej parametry (rys. 16b.2) muszą być określone.

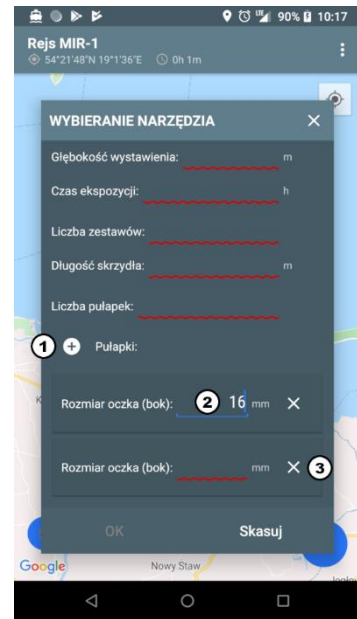
Wypełnianie parametrów narzędzia bywa czasochłonne, co może być uciążliwe, gdy narzędzie jest stosowane wielokrotnie. W tym przypadku można zdefiniować profil z parametrami narzędzia, wpisując nazwę profilu (rys. 15.4 i rys. 16a.4) oraz klikając przycisk z ikoną ołówka (rys. 15.3 i rys. 16a.3), służący do zapisania profilu. Chcąc ponownie wykorzystać istniejący profil narzędzia wystarczy wpisać jego nazwę (rys. 15.4 i rys. 16a.4) lub wybrać profil z listy (rys. 15.5 i rys. 16a.5), a wtedy wszystkie parametry narzędzia zostaną wczytane z profilu.



rys. 15



rys. 16a



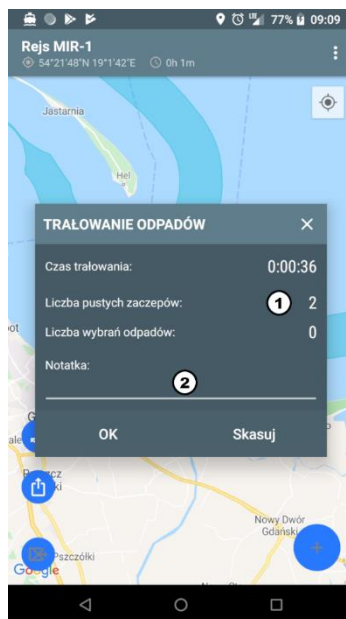
rys. 16b

Po zakończeniu trawienia/wyberania narzędzia automatycznie generowane jest zdarzenie do określenia pogody.

2.2.6. Trawienie odpadów

Trawienie odpadów rozpoczyna się po naciśnięciu przycisku rys. 8b.4 i jest kontynuowane aż do chwili naciśnięcia przycisku kończącego operację (rys. 9b.6). W trakcie trawienia odpadów możliwe jest definiowanie punktowych zdarzeń dla pustego zaczepu (przycisk rys. 9b.4) oraz wybierania odpadów (przycisk rys. 9b.5).

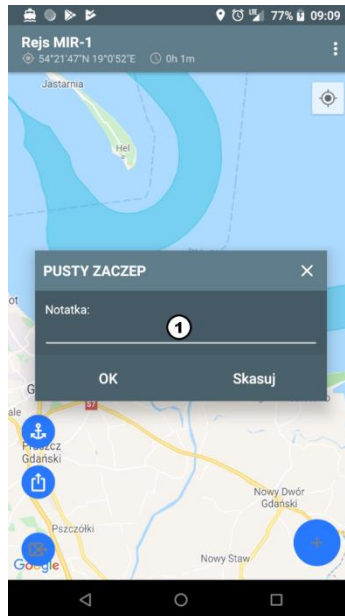
Po zakończeniu trawienia odpadów wyświetlane jest podsumowanie z czasem trawienia, liczbą pustych zaczepów i wybranych odpadów (rys. 17.1) oraz miejscem na opcjonalną notatkę (rys. 17.2).



rys. 17

2.2.7. Pusty zaczep

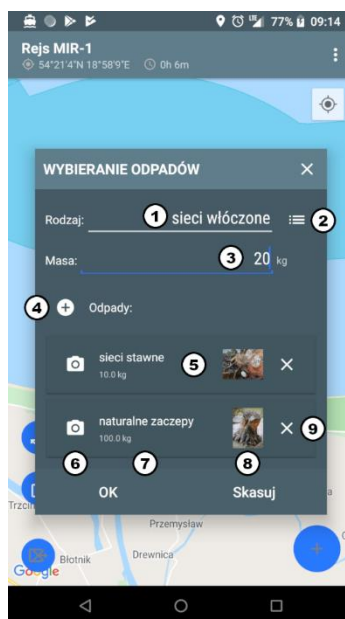
Zdarzenie dla pustego zaczepu jest definiowane podczas trałowania odpadów. Skasowanie zdarzenia trałowania odpadów powoduje jednoczesne skasowanie wszystkich pustych zaczepów, zgłoszonych podczas tego trałowania. Pusty zaczep może być opisany przez opcjonalną notatkę (rys. 18.1).



rys. 18

2.2.8. Wybieranie odpadów

Zdarzenie dla wybierania odpadów jest definiowane podczas trałowania odpadów. Analogicznie do pustych zaczepów, skasowanie zdarzenia trałowania odpadów skutkuje jednoczesnym skasowaniem wszystkich wybrań odpadów, zgłoszonych podczas tego trałowania.



rys. 19

Pojedyncze zdarzenie wybierania odpadów może zawierać informacje o wielu odpadach. Aby dodać nowe odpady należy najpierw wpisać ich rodzaj (rys. 19.1) lub wybrać rodzaj odpadów z listy (rys. 19.2), określić masę odpadów (rys. 19.3), a następnie nacisnąć przycisk „+” (rys. 19.4).

Wybrane odpady są wyświetlane w dolnej części okna edycji zdarzenia (rys. 19.5). Każdy taki odpad zawiera:

- przycisk aparatu (rys. 19.6) służący do uruchomienia aparatu i wykonania zdjęcia odpadów,
- informację o rodzaju odpadów i ich masie (rys. 19.7),
- miniaturkę¹² zdjęcia odpadów (rys. 19.8),
- przycisk „X” (rys. 19.9) kasujący odpady.

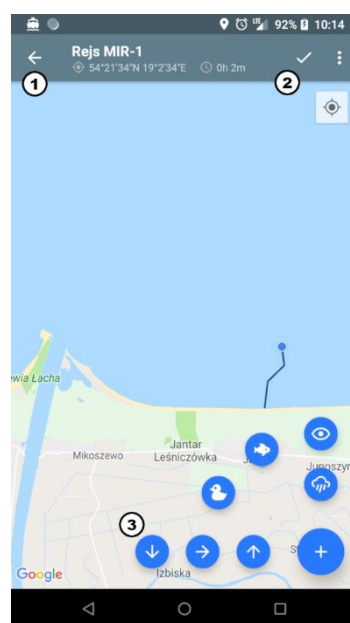
Zdjęcia odpadów są obowiązkowe. Zdarzenie musi mieć zdefiniowany przynajmniej jeden rodzaj odpadów. Możliwe jest wielokrotne definiowanie odpadów tego samego rodzaju.

2.2.9. Ustawienia zaawansowane

Ustawienia zaawansowane są dostępne z rozwijanego menu (rys. 7.4) i pozwalają określić typ mapy¹³ i dokładność próbkowania GPS (rys. 20.1), odstępy czasowe pomiędzy pobieraniem sygnału GPS (rys. 20.3) oraz dodatkowe widoczne przyciski (rys. 20.4).



rys. 20



rys. 21

Większa dokładność próbkowania GPS jest osiągana poprzez wielokrotny odczyt współrzędnych GPS, a następnie ich uśrednianie. Interwały czasowe przy próbkowaniu GPS są wyrażone w notacji *mm:ss*¹⁴ i określają czas uśpienia urządzenia pomiędzy wyznaczaniem kolejnych pozycji statku. Domyślny interwał dla rejsu wynosi 10 minut, natomiast przy trałowaniu, wydawaniu i wybieraniu narzędzia oraz trałowaniu odpadów współrzędne są pobierane dwukrotnie częściej (co 5 minut). Zwiększenie interwałów pozwala ograniczyć zużycie baterii w urządzeniu, ale jednocześnie zmniejsza dokładność wyznaczania trajektorii statku, więc jest zalecane tylko w ostateczności.

¹² Kliknięcie na miniaturkę powoduje wyświetlenie zdjęcia odpadów

¹³ Mapa może być normalna, satelitarna, terenowa lub hybrydowa

¹⁴ Gdzie *mm* oznacza liczbę minut, a *ss* liczbę sekund

Asynchroniczne oczekiwanie na współrzędne GPS (rys. 20.2) oznacza, że aplikacja, podczas okresowego wybudzania ze stanu uśpienia, próbuje pobrać współrzędne GPS do skutku. System Android przydziela 10 sekund na realizację tego zadania. Jeśli nie uda się pobrać współrzędnych w przewidzianym czasie, to system wyświetla komunikat o braku odpowiedzi ze strony aplikacji, umożliwiając jej zamknięcie. Wyłączenie asynchronicznego oczekiwania na współrzędne GPS pozwala uniknąć komunikatów systemowych, ale jednocześnie nie daje gwarancji pobrania współrzędnych przy każdym wybudzeniu, co może prowadzić do utraty (części) trajektorii statku. Decyzję o wyłączeniu opcji warto zatem poprzedzić testami, gdyż efekty mogą się różnić w zależności od urządzenia.

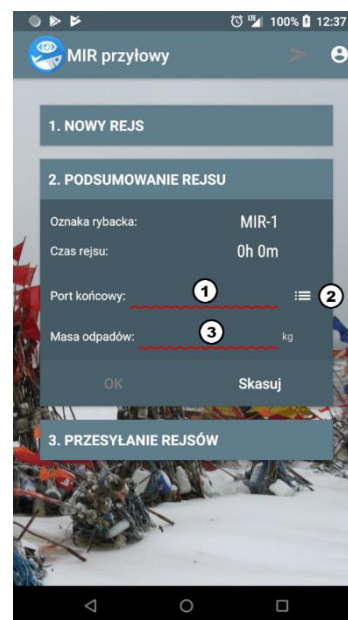
Dodatkowe widoczne przyciski służą do anulowania rejsu (rys. 21.1), zakończenia rejsu (rys. 21.2) oraz rozpoczęcia wydawania narzędzia (rys. 21.3).

2.3. Podsumowanie rejsu

W podsumowaniu rejsu należy wpisać port końcowy (rys. 22.1 i rys. 23.1) lub wybrać port z listy (rys. 22.2 i rys. 23.2). Pozostałe parametry podsumowania zależą od rodzaju rejsu.



rys. 22



rys. 23

W przypadku rejsu z przyłowami można opcjonalnie uzupełnić dane o połowach, o ile połowy nie były określone na bieżąco w trakcie trwania rejsu.

Aby dodać gatunek do połowu należy najpierw wpisać nazwę gatunku (rys. 22.4) lub wybrać gatunek z listy (rys. 22.5), kliknąć przycisk „+” (rys. 22.3) i określić łączną masę lub liczbę sztuk (rys. 22.6). Połowcy są wyświetlane w dolnej części podsumowania rejsu i zawierają:

- nazwę gatunku (rys. 22.7),
- łączną masę lub liczbę sztuk (rys. 22.8),
- przycisk „X” (rys. 22.9) do kasowania połowu.

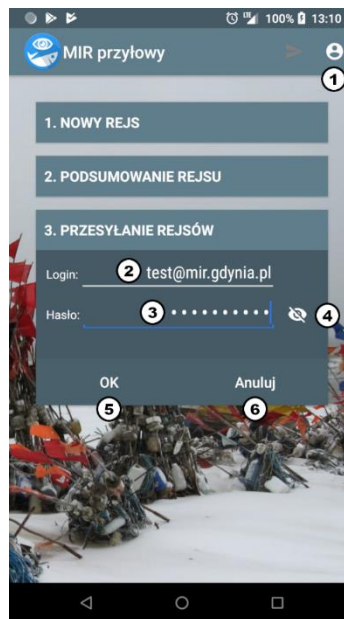
Rejs z odpadami wymaga wpisania łącznej masy wszystkich wybranych odpadów (rys. 23.3).

2.4. Przesyłanie rejsów

Rejs po podsumowaniu jest gotowy do wysłania. Przesyłanie rejsów w każdej chwili może zostać anulowane (rys. 24.6), odłożone na później i wykonane w dogodnym momencie (np. mając dostęp do domowej sieci Wi-Fi). W tym czasie można wykonać kolejne rejsy, a do wysłania rejsów można powrócić za pomocą przycisku z rys. 1a.1.

Aby wysłać rejsy należy wpisać swój login (rys. 24.2) i hasło (rys. 24.3), a następnie nacisnąć „OK” (rys. 24.5). Domyślnie wpisywane hasło jest maskowane, ale można je wyświetlić (rys. 24.4).

Po pomyślnym przesłaniu rejsów na konto użytkownika wysyłany jest automatyczny e-mail z ich podsumowaniem.



rys. 24

Uwaga: przed pierwszym przesłaniem rejsów należy przejść do sekcji zarządzania kontem użytkownika (rys. 24.1), aby utworzyć i aktywować konto.

3. Konto użytkownika

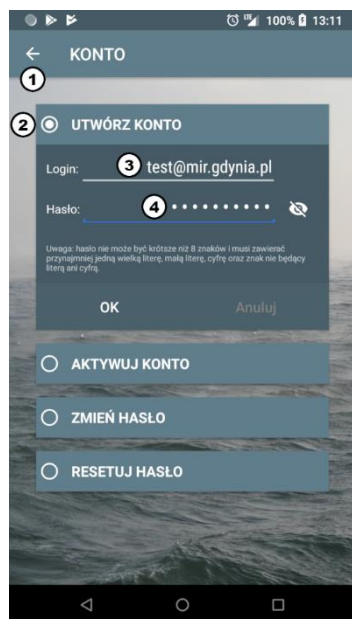
Sekcja zarządzania kontem użytkownika pozwala na tworzenie i aktywację konta oraz modyfikację hasła. Powrót do rejsów umożliwia przycisk z rys. 25.1.

3.1. Tworzenie i aktywacja konta

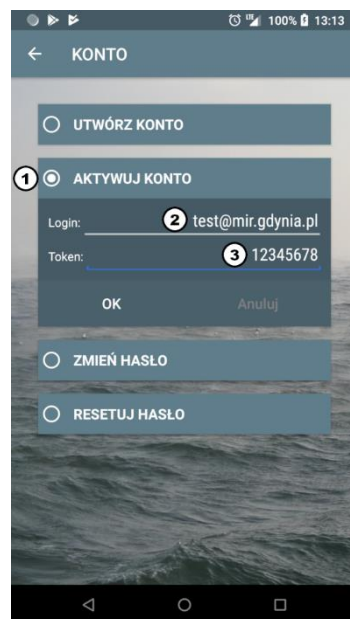
Aby utworzyć nowe konto należy wybrać odpowiednią kartę (rys. 25.2), wpisać login (rys. 25.3) i hasło (rys. 25.4), a następnie nacisnąć przycisk „OK”.

Login musi być adresem e-mail konta pocztowego użytkownika. Podany adres jest używany do przesyłania raportów o rejsach i różnych komunikatów technicznych (np. kodów do aktywacji konta lub resetowania hasła).

Po utworzeniu konta na podany adres e-mail wysyłany jest token do jego aktywacji. Pozwala to zweryfikować, czy użytkownik użył poprawnego adresu e-mail dla swojego konta.



rys. 25



rys. 26

Aby aktywować konto należy zalogować się na swoje konto pocztowe¹⁵, odczytać przesłany token aktywacyjny, następnie wybrać właściwą kartę (rys. 26.1), wpisać login (rys. 26.2) i odczytany token (rys. 26.3), a na koniec kliknąć przycisk „OK”.

Po aktywacji konta można je używać do przesyłania rejsów.

Operacje tworzenia/aktywacji konta oraz zmiany/resetowania hasła najczęściej są wykonywane natychmiast, ale w przypadku problemów z połączeniem lub znacznym obciążeniem serwera MIR-PIB ich realizacja może zająć więcej czasu. Wówczas mogą zostać przerwane za pomocą przycisku „Anuluj”.

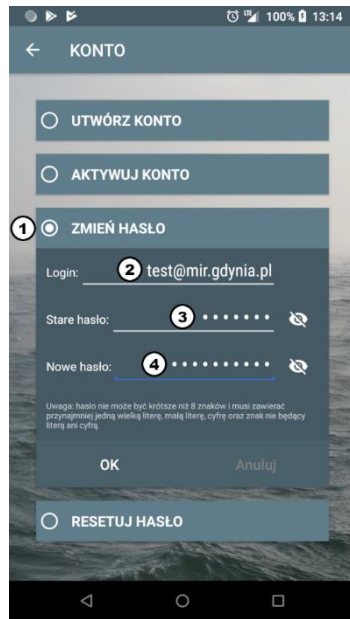
3.2. Zmianie i resetowanie hasła

Hasło do konta powinno być bezpieczne. Aplikacja wymaga, aby używane hasła nie były krótsze niż 8 znaków oraz zawierały co najmniej jedną wielką literę, małą literę, cyfrę i znak nie będący literą ani cyfrą (np. !@#\$%^&*).

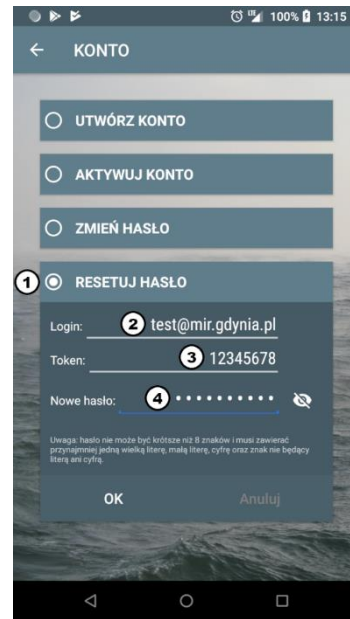
W celu zmiany hasła należy wybrać odpowiednią kartę (rys. 27.1), wpisać login (rys. 27.2) oraz stare i nowe hasło (rys. 27.3 i rys. 27.4), po czym zatwierdzić zmianę klikając przycisk „OK”.

W przypadku użycia błędnego hasła aplikacja zaproponuje jego zresetowanie. Po wyrażeniu zgody, na konto pocztowe użytkownika wysłany jest token do resetowania (ważny 30 minut). Aby zresetować hasło należy zalogować się na swoje konto pocztowe i odczytać przesłany token, wybrać odpowiednią kartę (rys. 28.1), wpisać login (rys. 28.2), odczytany token (rys. 28.3) oraz nowe hasło do konta (rys. 28.4), a na koniec kliknąć przycisk „OK”.

¹⁵ Użyte jako login konta w aplikacji



rys. 27



rys. 28

Jeśli token do resetowania stracił ważność, to można wygenerować nowy token ponownie próbując zmienić hasło.