

StowFlex

2012 - 2014 © Quetzal Ltda.

**Plano de Carregamento de
Linhas Flexíveis em navios PLSV**

Guia do Usuário

Sumário

PARTE 1 - Instalação	3
Procedimento para Instalação do StowFlex	4
PARTE 2 - Guia do Usuário	6
Apresentação	7
Capítulo 1 – Editor de Usuário	8
1.1 . Usando o editor de usuário pela primeira vez.....	8
1.2 . Adicionando um novo usuário.....	9
1.3 . Edição de Usuários.....	10
1.4 . Apagando usuário.....	11
Capítulo 2 – Editor de Estruturas	12
2.1.Criar um arquivo de estruturas.....	12
2.2. Adicionando uma nova estrutura.....	13
2.3. Removendo uma estrutura.....	14
2.4. Duplicando uma estrutura.....	16
2.5. Carregando um arquivo de estruturas.....	17
2.6. Inserir e Editar tipos de tramos.....	17
Capítulo 3 – Editor de Navios	15
3.1. Criar um navio.....	15
3.2. Aba de Container.....	16
3.2.1 Carretel.....	16
3.2.1.1 Tipo de carretéis.....	17
3.2.2 Cesta.....	18
3.2.3 Carrossel.....	18
3.3. Grupos de Containers.....	19
3.4. Vista.....	20
3.5. Regras.....	21
Capítulo 4 – Editor de Carregamentos	22
4.1 . Criando um novo carregamento.....	22
4.2 . Editando os containers.....	23
4.3 . Inserindo e Editando poços.....	25
4.4 . Navegação.....	26
4.5 . Visão do corte lateral.....	26
4.6 . Adicionando um tramo ao container.....	27
4.7 . Relatórios.....	29

PARTE 1

Instalação

Procedimento para Instalação do StowFlex

ATENÇÃO

ESTE PROCEDIMENTO SÓ DEVE SER EXECUTADO POR UM PROFISSIONAL DE TI, OU PESSOA IGUALMENTE QUALIFICADA E AUTORIZADA PARA A INSTALAÇÃO, CONFIGURAÇÃO E MANUTENÇÃO DE SISTEMAS DE INFORMÁTICA A BORDO DAS EMBARCAÇÕES DE SERVIÇO.

OS PASSOS ABAIXO DEVEM SER SEGUIDOS OBRIGATORIAMENTE NA ORDEM APRESENTADA.

O STOWFLEX SÓ DEVE SER EXECUTADO APÓS A CONCLUSÃO DE TODOS OS PASSOS DESTE PROCEDIMENTO.

Antes de começar a instalação, as seguintes condições devem ser verificadas e satisfeitas:

- Certificar que o sistema operacional instalado no computador seja compatível com o StowFlex. Abaixo estão as versões possíveis para utilização, incluindo seus “service packs”, em revisão mínima:
 - Windows XP com o Service Pack 3 (SP3)**
 - Windows 7 com o Service Pack 1 (SP1)**
- Todos os drivers relativos aos chipsets da placa-mãe e seus acessórios, incluindo placa de vídeo, devem estar instalados, atualizados e funcionando corretamente.
- Certificar que um programa de antivírus eficiente e validado esteja instalado, atualizado e que nenhuma praga digital tenha previamente sido infiltrada no computador.
- **Ter em mãos o dongle *Sentinel USB*, controlador da licença do programa, que **NÃO PODE AINDA ESTAR CONECTADO** ao computador.** Se você estiver reinstalando o programa em um computador onde o StowFlex estava sendo executado, **procure e remova o dongle**, normalmente localizado em alguma das portas USB traseiras do computador.
- Baixar da página da Quetzal os seguintes arquivos (obter com o responsável de TI ou diretamente com a Quetzal, o endereço e eventual senha de acesso):
 - Programa Instalador do StowFlex;
 - Programa instalador do Dongle USB Sentinel (*Sentinel Runtime Setup*);
 - Programa (serviço) “Servidor de Licenças Quetzal”.

SEQUÊNCIA A SER REALIZADA (RIGOROSAMENTE NESTA ORDEM)

1 - Instalação do Dongle “Sentinel” (*Runtime Setup*)

- 1.1 – Selecione na rede um computador para ser utilizado como servidor de licenças. Este computador deverá ser visível através da rede por todos os usuários do StowFlex e permanecer ligado sempre que o programa for executado por qualquer usuário. Neste computador será instalado o dispositivo chave (dongle) e o serviço servidor de licenças para os usuários.
- 1.2 – No computador selecionado como servidor de licenças, instale como “serviço” do Windows o programa “Servidor de Licenças Quetzal”. Este serviço deve ser configurado como automaticamente ativo sempre que o computador iniciar / reiniciar.
- 1.3 – Certifique-se de que o dongle **NÃO ESTEJA CONECTADO** no computador.
- 1.4 – Execute o instalador *Sentinel Runtime Setup.exe* e prossiga até o fim da instalação.
- 1.5 – Ao final da instalação, caso possua um firewall no computador, desabilite a proteção para a porta 1947 e conecte o dongle.
- 1.6 – Para mais detalhes leia o arquivo help de instalação “**Sentinel Help.html**”, localizado em nosso site.
- 1.7 – Anote o endereço IP do computador servidor. Este endereço será utilizado na instalação do StowFlex nos computadores dos usuários.

2 . Instalação do StowFlex

- 2.1 – Execute o instalador do StowFlex e prossiga até o fim da instalação, confirmando todas as opções apresentadas.

3 . Atualização de diretórios dos arquivos de configurações

- 3.1 – Use o Notepad ou outro editor de textos simples para abrir o arquivo “Path.ini” no diretório padrão do programa.

De acordo com a versão do Windows, este diretório será:

- Windows XP - “C:\Documents and Settings\All Users\Quetzal\StowFlex”
- Windows 7 - “C:\ProgramData\Quetzal\StowFlex”

Após o arquivo estar aberto, altere suas informações indicando os diretórios onde os arquivos “estruturas.qls”, “users.dat” e a pasta “ships” estão localizados .

- 3.2 – Para cada usuário, crie sem sua respectiva máquina uma variável de ambiente do sistema com o nome IP_HARDLOCK contendo em seu campo de valor o endereço IP do servidor de licenças na rede.

Após os passos acima, o StowFlex pode ser executado normalmente.

PARTE 2

Guia do Usuário



Apresentação

O programa StowFlex tem como objetivo auxiliar na organização e controle de linhas das embarcações, facilitando o trabalho operacional de carregamento e descarregamento. Ele é dividido em quatro módulos: o Editor de Usuários, o Editor de Estruturas, o Editor de Navio e o Editor de Carregamentos;

O módulo Editor de Usuários é responsável por definir o nível de acessibilidade de um usuário no programa StowFlex, permitindo que haja controle de quem pode acessar e modificar um determinado arquivo do programa.

O módulo Editor de Estruturas gerencia um banco de dados com informações necessárias das linhas (estruturas) e permite ao usuário adicionar ou modificar linhas que poderão ser usadas no carregamento de um navio.

O módulo Editor de Navios permite que seja criado um navio detalhando informações acerca de suas estruturas de carregamento – cesta, carrossel ou carretel, definindo grupos para melhor gerenciamento desses containers e um desenho para a representação do navio para auxiliar na visualização do projeto.

O módulo Editor de Carregamentos é o cerne do StowFlex. Nele o usuário desenvolverá seu projeto para carregamento de linhas em um navio, com auxílio visual e uma navegação simples e intuitiva. Aqui é definido como as linhas serão organizadas no navio com intuito de facilitar a operação de carregamento e descarregamento sempre atento ao limites das estruturas e dos containers.

Capítulo 1 – Editor de Usuário

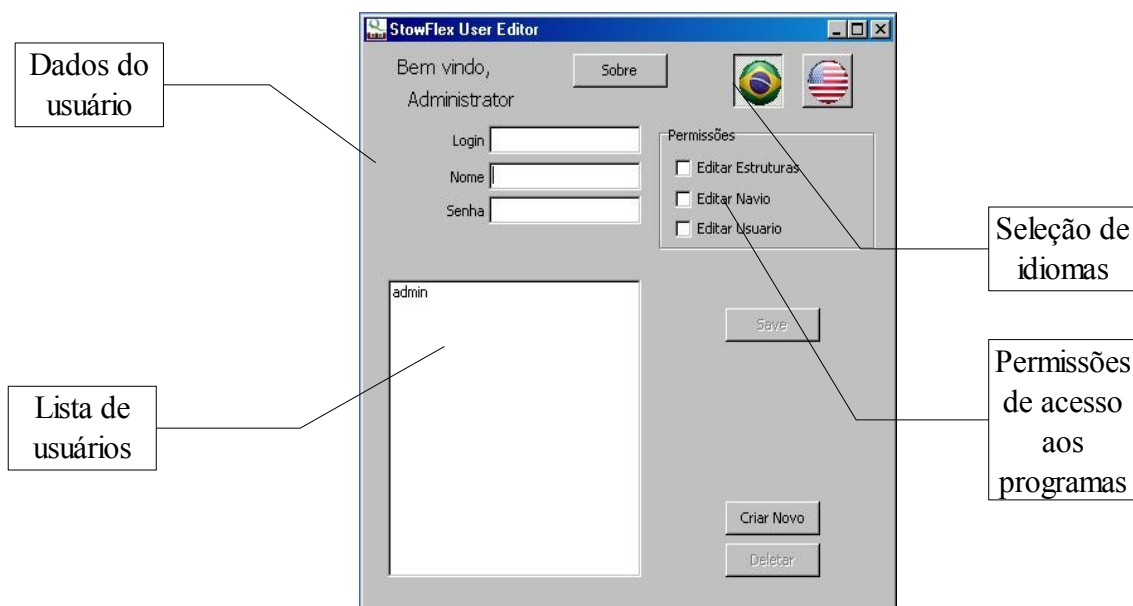
1.1. Usando o editor de usuário pela primeira vez.



Ao abrir a janela de login do usuário, digite o login e a senha padrão do administrador:

login: admin
senha: admin

Clique em “Login”. A seguinte tela irá aparecer:



Como padrão, o administrador é um usuário que é cadastrado no momento da instalação.

É aconselhável que o login e a senha do administrador sejam trocados após o primeiro acesso. Para editar estes dados, clique sobre “admin” e altere os campos necessários. Ao terminar de inserir os novos dados, clicar em “Salvar”.

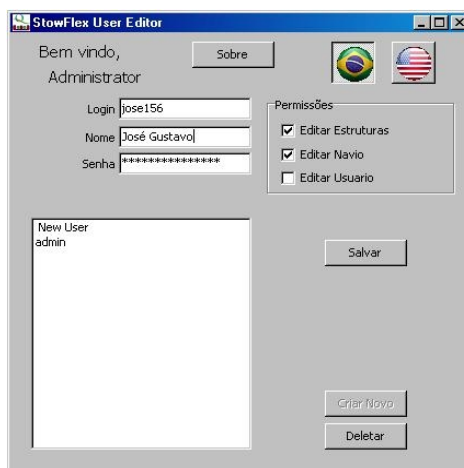
Aparecerá uma mensagem confirmando que os dados foram modificados com sucesso.

1.2. Adicionando um novo usuário

Para adicionar um novo usuário, clique no botão “Criar Novo” e um novo usuário irá aparecer na lista de usuários.



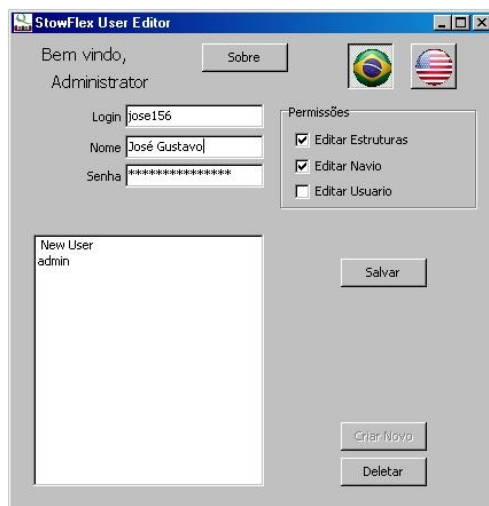
Para editá-lo clique sobre “New User” e em seguinte nos campos “Login”, “Nome” e “Senha” para atribuir novos dados e as permissões que este usuário terá aos programas listados na coluna da direita, que são referentes ao Editor de Estruturas, Editor de Navios e ao Editor de Usuários.



Para finalizar a edição do novo usuário, clique em “Salvar” e uma mensagem confirmando as alterações do usuário aparecerá.

1.3. Edição de Usuários

Para editar um usuário, a pessoa que acessar o Editor de Usuários deverá ter permissão de “editar usuários”. Neste caso, a tela a aparecer será esta:



Caso contrário, a tela exibida será apenas para editar os próprios dados do usuário logado.



Para editar o usuário clique nos campos “Login”, “Nome” e “Senha” para atribuir novos dados e as permissões que este usuário terá aos programas listados na coluna da direita, que são referentes ao Editor de Estruturas, Editor de Navios e ao Editor de Usuários.

Obs: No caso de um usuário sem permissão de editar usuários iniciar o programa, ele terá acesso apenas aos seus próprios dados.

Para finalizar a edição do novo usuário, clique em “Salvar” e uma mensagem confirmando as alterações do usuário aparecerá.

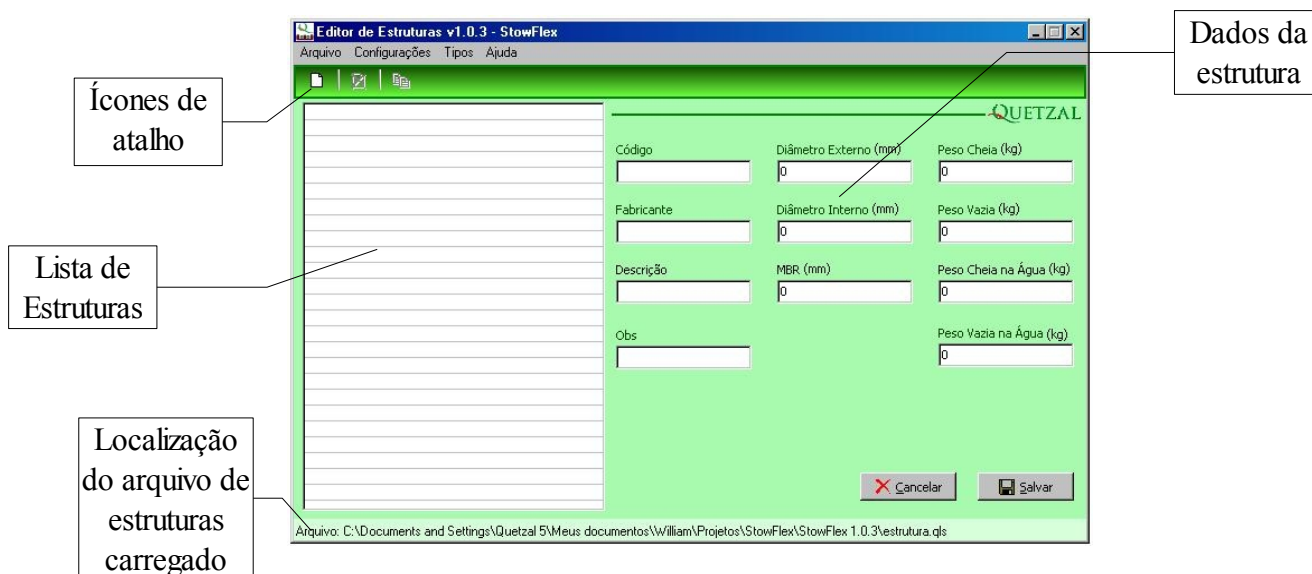


1.4. Apagando usuário

Para apagar um usuário, a pessoa que acessar o Editor de Usuários deverá ter permissão de “editar usuários”. Na lista de usuários, clique sobre o usuário que deseja apagar e em seguida clique em “Deletar”. Uma mensagem de confirmação aparecerá indicando que a exclusão do usuário foi bem-sucedida.

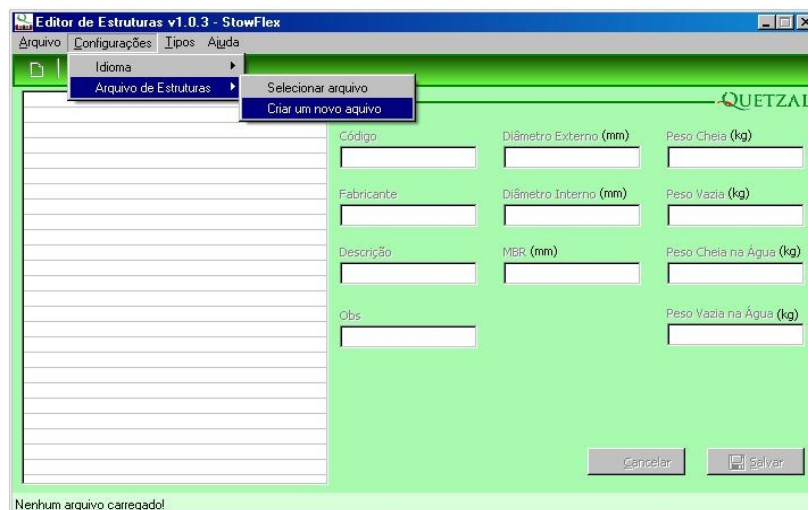
Capítulo 2 – Editor de Estruturas

Descrição da tela



2.1. Criar um arquivo de estruturas.

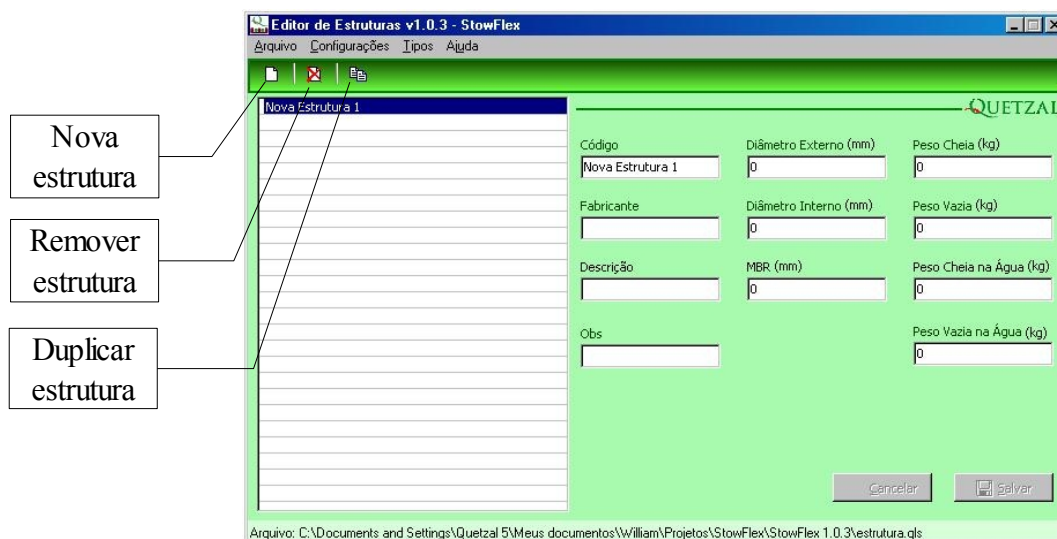
Clique em **Configurações**, depois em **Criar um Novo Arquivo**.



Será exibida uma janela onde deverá ser inserido o nome do arquivo de estruturas. Ao clicar em **Salvar**, um novo arquivo .qjs terá sido criado.

2.2. Adicionando uma nova estrutura.

Clique em **Arquivo** e depois em **Nova Estrutura** ou clique apenas no ícone de Nova Estrutura localizado na barra superior no canto esquerdo. Uma nova estrutura surgirá na lista de estruturas.



Para editá-la, clique nos campos referentes a cada item e altere seus valores. Para salvar as alterações, clique no botão “Salvar”.

2.3. Removendo uma estrutura.

Para remover uma estrutura, selecione a estrutura a ser removida e clique em **Arquivo**, em seguida clique em **Remover Estrutura**. Ou clique no ícone de remover estrutura que está no lado direito do ícone Criar Nova Estrutura. Uma mensagem de confirmação aparecerá.

Clique em “**Sim**” para confirmar a exclusão da estrutura.

2.4. Duplicando uma estrutura.

Para duplicar uma estrutura, clique em **Arquivo** e depois em **Duplicar Estrutura**. Ou clique no ícone de duplicar estrutura que está ao lado direito do ícone **Remover Estrutura**.

Será adicionada na lista uma nova estrutura com os mesmos dados da original, proporcionando maior facilidade para aproveitar dados semelhantes de uma estrutura já existente.

2.5. Carregando um arquivo de estruturas.

Clique em **Configurações**, depois em **Selecionar Arquivo**.

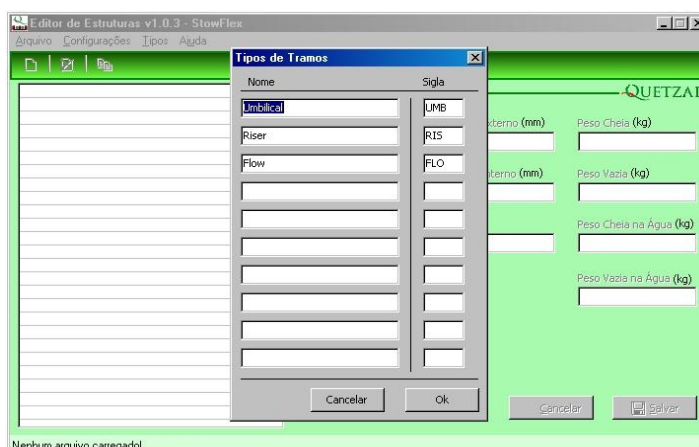
Selecione o arquivo de estruturas que deseja carregar e clique em **“Abrir”**.

As estruturas deste arquivo serão exibidas na lista de estruturas.

2.6. Inserir e Editar tipos de tramos.

Clique em **Tipos**, depois em **Editar Tipos de Tramos**.

Será exibida uma janela onde poderão ser preenchidos os tipos de tramos e suas respectivas siglas.



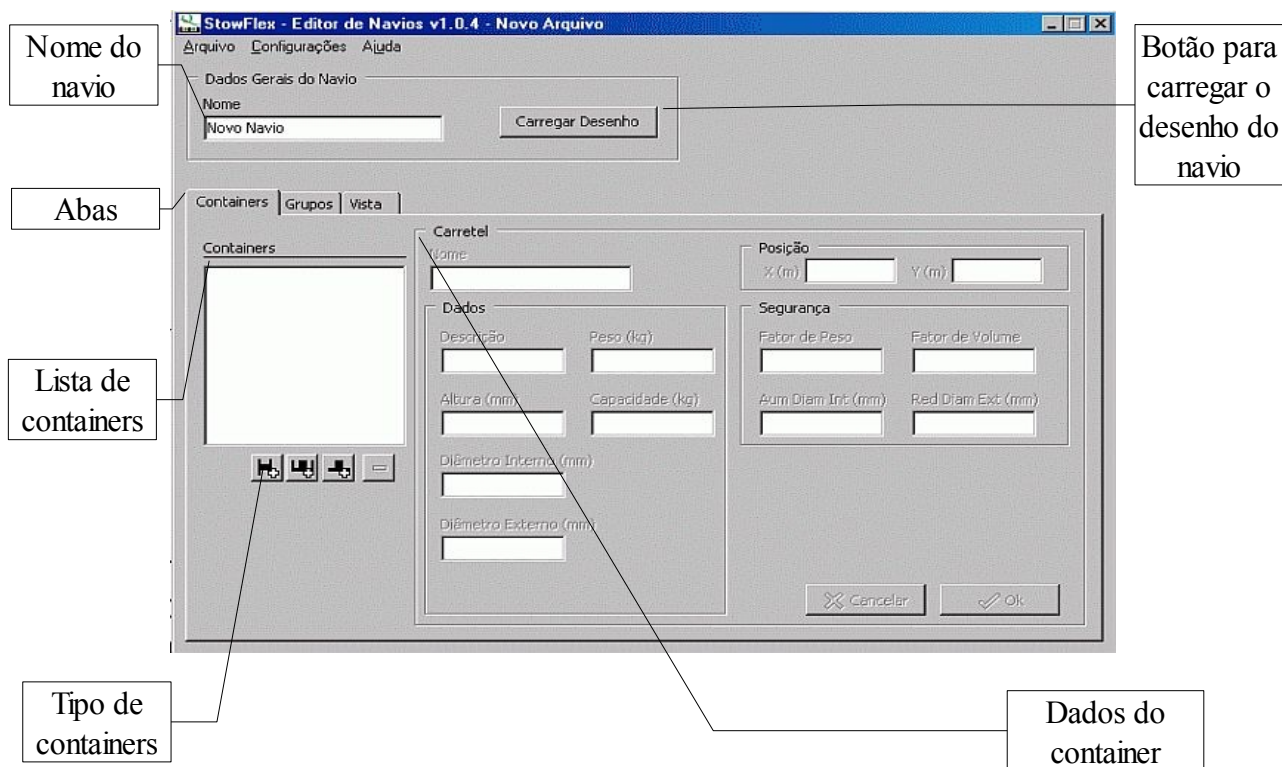
Ao terminar de inserir os tipos de tramos, clique em **“Ok”** para que as alterações sejam salvas. Para editar os tramos, repita o procedimento e altere os dados desejados.

Capítulo 3 – Editor de Navios

3.1. Criar um navio.

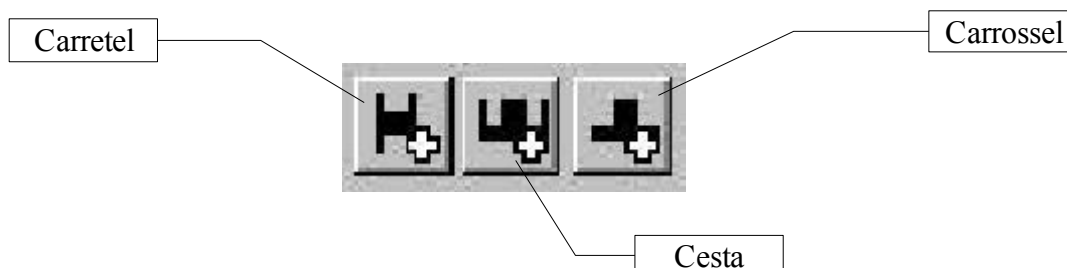
Para criar um navio, clique em **Arquivo** e em **Novo**.

A tela do editor de navios é composta por três abas (Containers, Grupos e Vista) e um campo, parte superior, onde deve-se preencher o nome do navio e selecionar o desenho do navio a ser carregado.



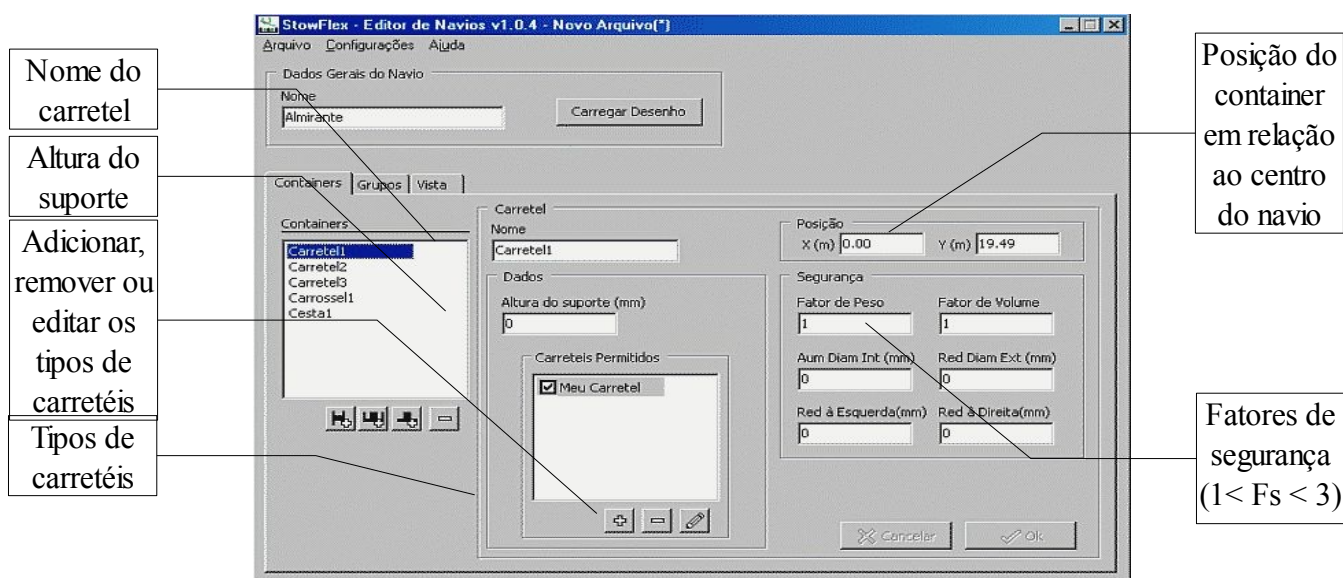
3.2. Aba de Container.

Abaixo da lista de containers existem 4 botões, 3 para adição (Carretel, Cesta ou Carrossel) e um quarto para remoção.



Para modificar o nome do carregamento, clique duas vezes sobre **Novo Carregamento**. Uma caixa de texto será aberta, digite o novo nome do carregamento na mesma e aperte “**Enter**”.

3.2.1 Carretel

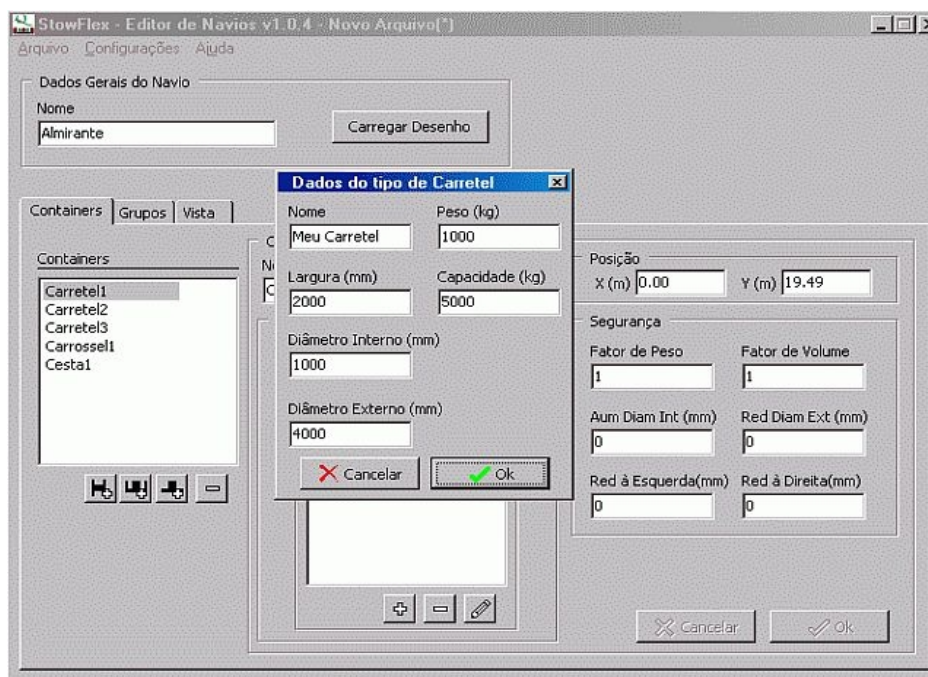


Para adicionar um carretel, clique no botão que o representa e uma nova unidade aparecerá na lista de containers. Clique sobre ele para editar seus dados.

Importante: O aumento do diâmetro interno deve ser fornecido no formato de raio, ou seja, metade do incremento de diâmetro desejado.

3.2.1.1. Tipo de carretéis.

Abaixo da lista de carretéis permitidos existem 3 botões: **Adicionar**, **Remover** e **Editar** os tipos de carretéis, respectivamente.



a) Para adicionar um novo tipo de carretel, clique no botão “+” e edite os dados do tipo de carretel que gostaria de inserir. Ao terminar, clique em “OK” para salvar as alterações.

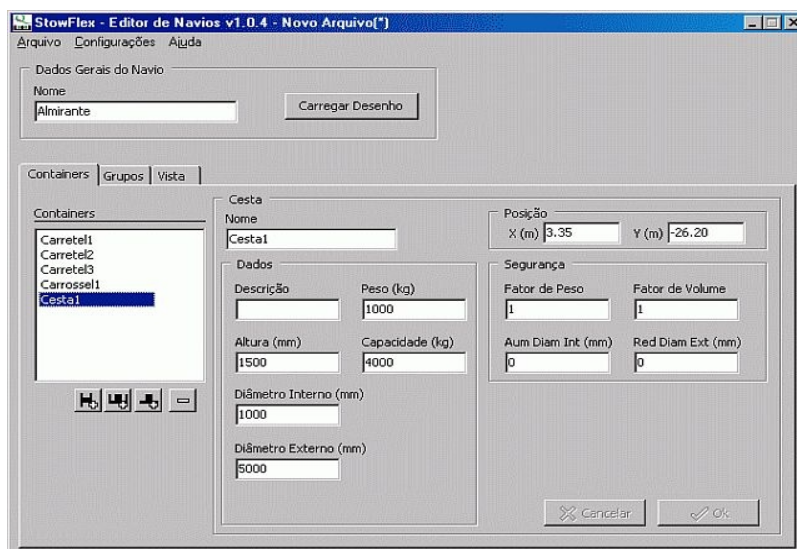
b) Para remover um tipo de carretel, selecione o tipo de carretel que deseja remover e clique sobre o botão “-”.

c) Para editar um tipo de carretel, selecione o tipo de carretel que deseja editar e clique sobre o botão que possui um ícone de lápis. Irá ser exibida uma janela semelhante ao de adicionar um novo tipo de carretel com os dados originais. Edite os dados e clique no botão “Ok” para salvar as alterações.

Ao terminar de inserir os tipos de carretéis que existem no navio selecione, para este carretel, quais tipos ele poderá assumir.

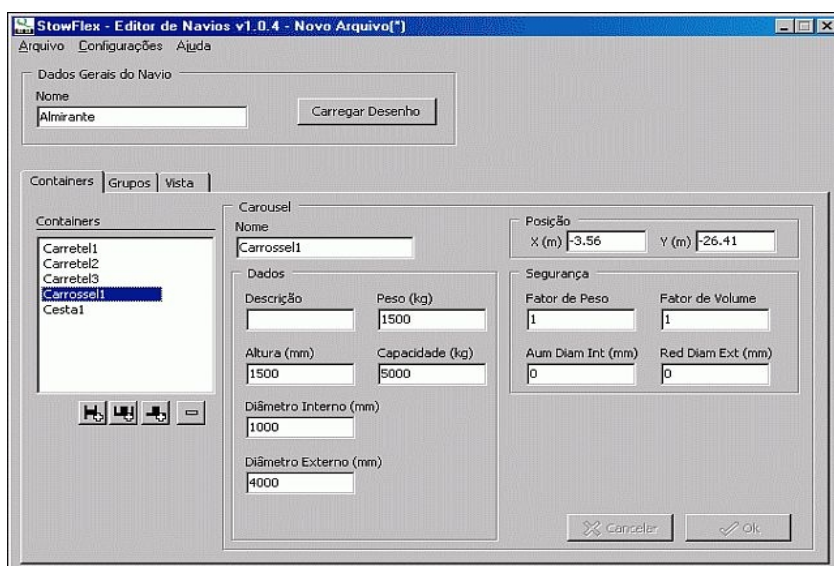
3.2.2. Cesta

Para inserir uma cesta, clique no botão que a representa. Tal qual os carretéis, aparecerá uma nova unidade da mesma na lista de containers. Clique sobre ela para editar os seus dados e, ao terminar a edição, clique em “Ok” para efetivar as alterações. **É importante lembrar de sempre clicar no “Ok” após realizar alguma alteração, caso contrário, ela não será salva.**



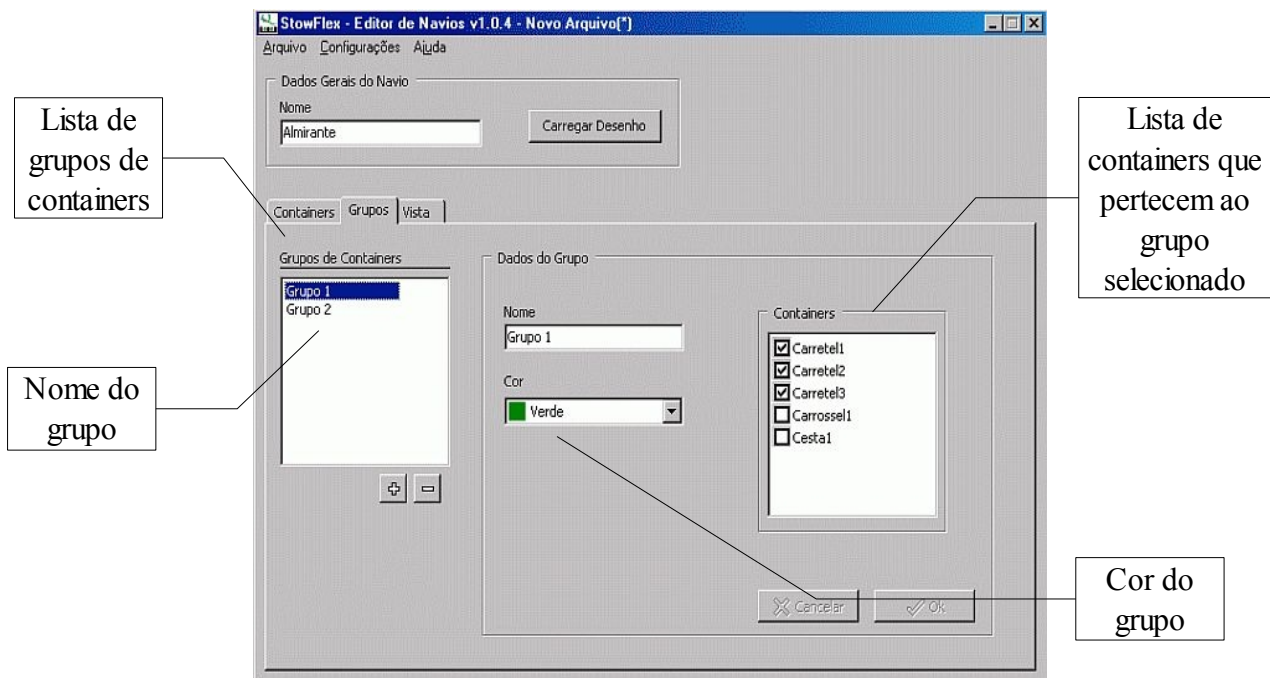
3.2.3. Carrossel

Para inserir um carrossel, clique no botão que o representa e este aparecerá na lista de containers. Clique sobre ela para editar os seus dados e em “Ok” para efetivar as alterações.



3.3. Grupos de Containers.

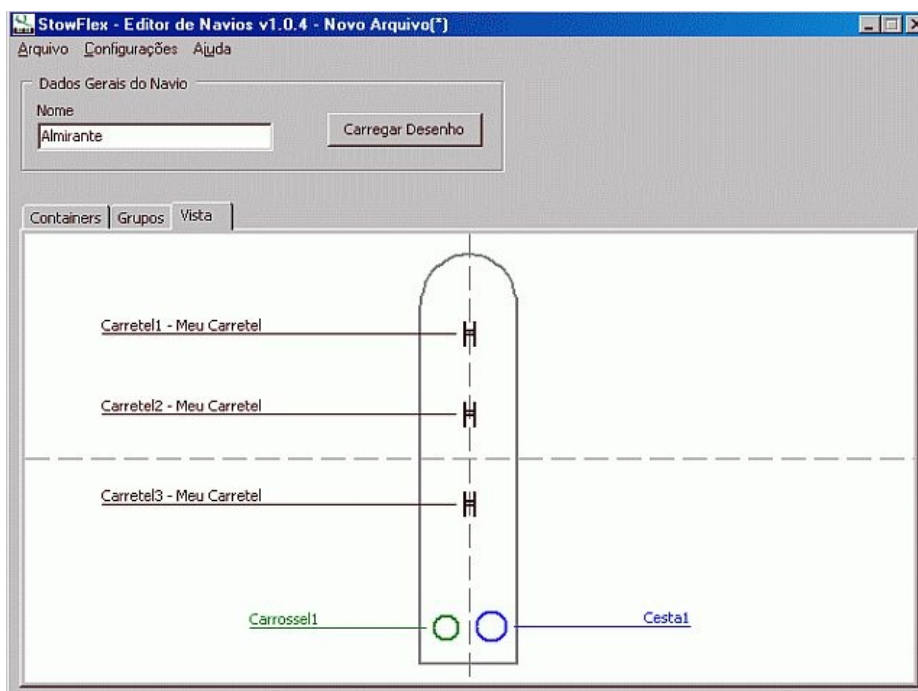
Os containers podem ser separados por grupos a fim de facilitar seu gerenciamento.



Para criar um grupo, clique no botão “+” e, em seguida, sobre o novo grupo para editar seu nome e cor. Na lista ao lado, selecione os containers que farão parte deste grupo. Clique em “Ok” para confirmar. Para remover um grupo, clique sobre o grupo que deseja remover e clique no botão “-”.

3.4. Vista

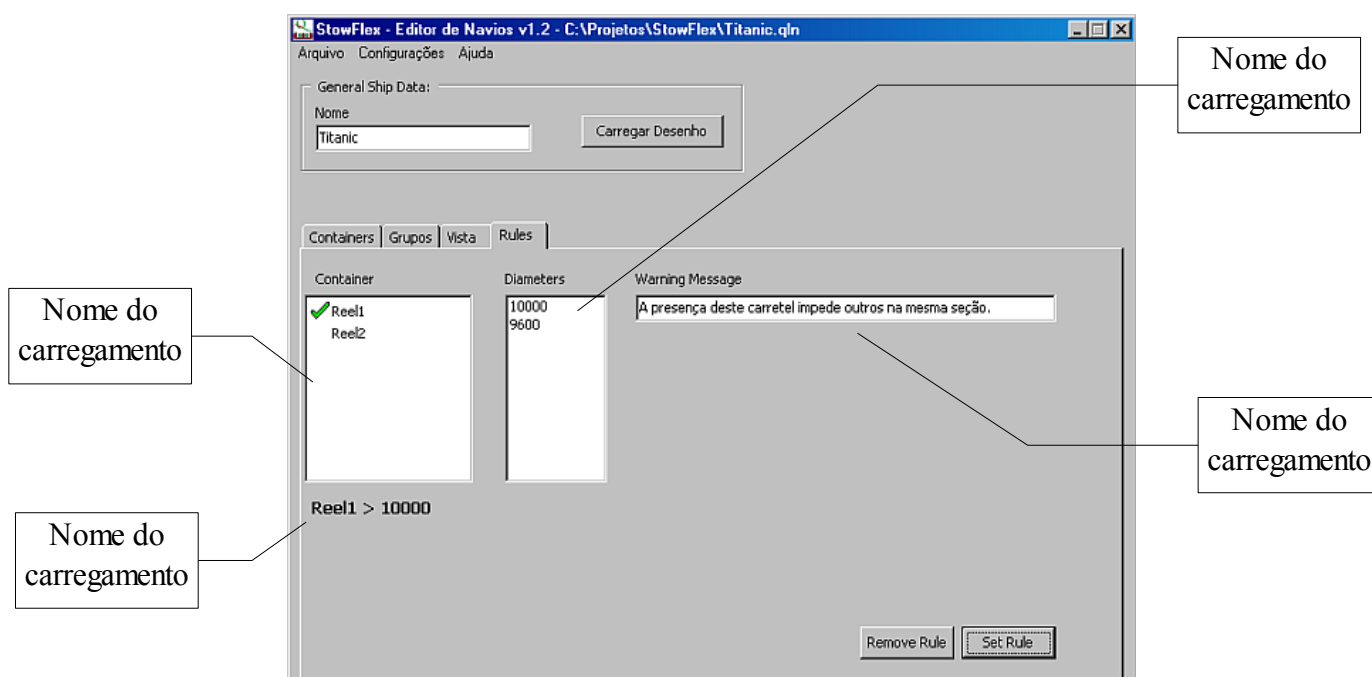
Nesta aba poderá ser observada a vista superior do navio e a distribuição dos containers já criados. Estes containers podem ser movidos para outra posição clicando sobre eles e movendo o mouse enquanto o botão esquerdo é mantido pressionado. Para definir sua localização, apenas solte-o.



Para finalizar, clique em “**Arquivo**”, “**Salvar Como**”. Escolha um nome para o arquivo do Navio e clique em “**Salvar**”.

3.5. Regras

Nesta aba poderão ser definidos alertas que aparecerão para o usuário quando houver a escolha de um carretel específico na *Visão do Navio* no Editor de Carregamentos. Esta funcionalidade é útil quando a presença de um carretel específico afeta o carregamento como um todo, por exemplo, quando o tamanho de um carretel impede que outros sejam adicionados em determinada região do navio.



Para criar uma regra selecione um carretel, na lista ao lado, selecione o diâmetro do carretel que ativará o alerta. Insira a mensagem de alerta no campo homônimo e clique em **“Criar Regra”**.

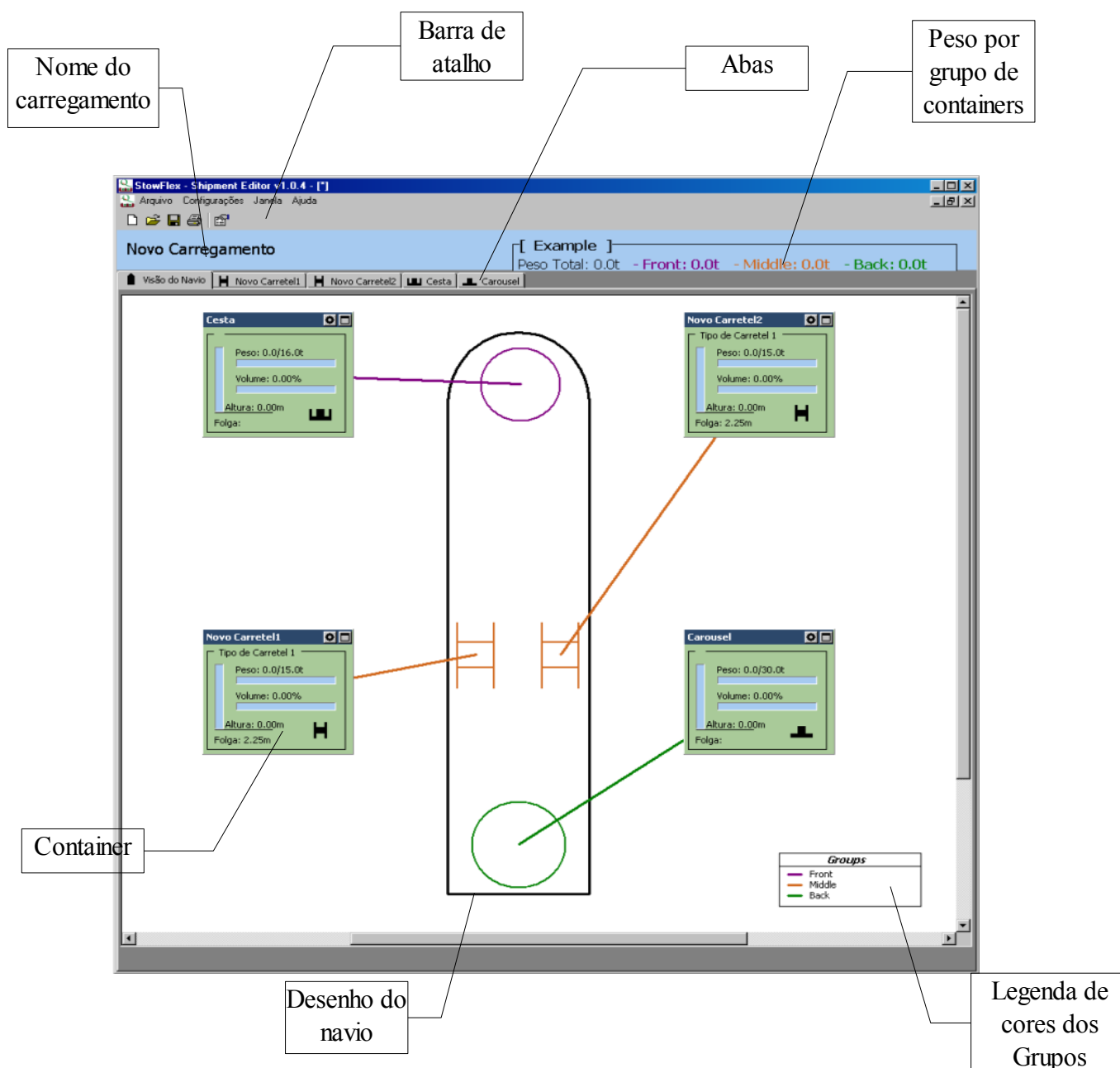
Quando uma regra é criada, ao lado do carretel aparecerá o símbolo de regra.

No Editor de Carregamento, toda vez que o diâmetro especificado for selecionado no carretel indicado, a mensagem de alerta será exibida. Caso ainda assim o usuário persista em utilizá-lo, a cor da barra de título do Carretel ficará vermelha, indicando que um alerta foi dado por aquele carretel. Todas as funcionalidades do carretel permanecerão funcionando normalmente.

Capítulo 4 – Editor de Carregamentos

4.1. Criando um novo carregamento

Para criar um carregamento, clique em **Arquivo** e depois em **Novo** ou clique na imagem da folha branca na Barra de Atalho. Você deverá selecionar um arquivo de navio para iniciar um novo carregamento. Após clicar em “**Abrir**”, o desenho do navio e seus respectivos containers aparecerão na tela.



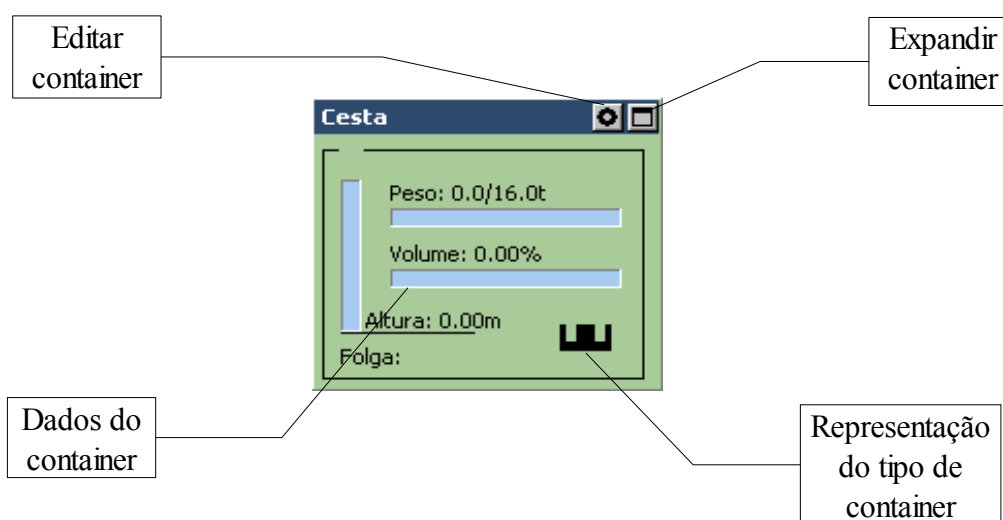
Para modificar o nome do carregamento, clique duas vezes sobre “**Novo Carregamento**”. Uma caixa de texto será aberta, digite o novo nome do carregamento na mesma e aperte “**Enter**”.



Nesta tela poderão ser observadas as abas por onde a navegação será feita entre os containers, peso por grupos de containers e as visões do carregamento.

4.2. Editando os containers

Para editar alguns dados do container como redução de diâmetro e fator de segurança, clique no botão de edição de container localizado ao lado do seu nome.



Ao clicar no botão de edição de container, uma nova janela irá aparecer para que os dados do container sejam alterados.



Configurar Container Novo Carretel1

Aumento do Diâmetro Interno(mm)

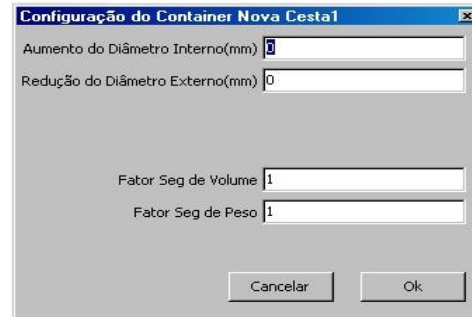
Redução da Lateral Esquerda(mm)

Redução da Lateral Direita(mm)

Fator de segurança de volume

Fator de segurança de peso

Carretel



Configuração do Container Nova Cesta1

Aumento do Diâmetro Interno(mm)

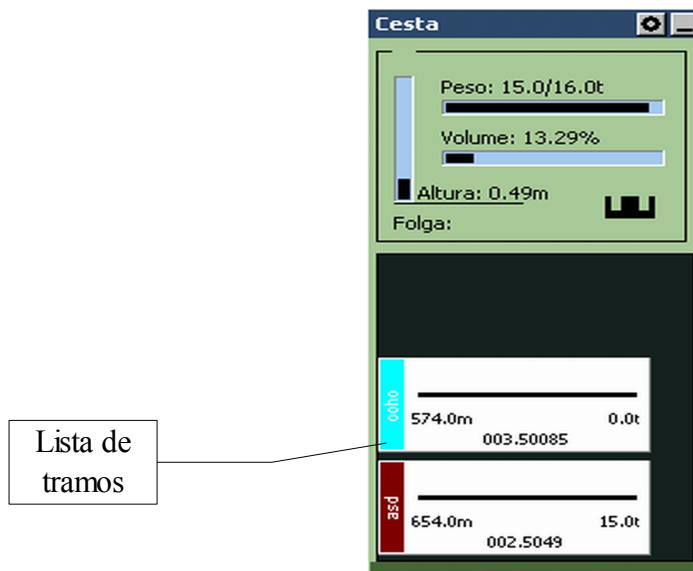
Redução do Diâmetro Externo(mm)

Fator Seg de Volume

Fator Seg de Peso

Os fatores de segurança de volume e peso devem variar entre 1 e 3, onde 1.1 representa um acréscimo de 10% ao valor estimado pelo programa, 1.2 representa um acréscimo de 20% e assim sucessivamente.

Ao clicar em expandir, a visão simplificada do container irá ficar assim:



Cesta

Peso: 15.0/16.0t

Volume: 13.29%

Altura: 0.49m

Folga:

Lista de tramos

574.0m	003.50085	0.0t
654.0m	002.5049	15.0t

4.3. Inserindo e Editando poços

Existem 2 tipos de lista de poços: Os Poços Padrões e os Poços do Carregamento.

Os poços são disponibilizados para serem selecionados sempre que se adiciona um novo tramo. Quando se cria um novo carregamento, os Poços Padrões são disponibilizados. Por outro lado, caso se abra um carregamento que já estava salvo, os poços do carregamento serão exibidos. É possível editar estes dois conjuntos de poços.

Para editar os poços clique em **Configurações** e depois em **“Poços Padrões”** ou **“Poços do Carregamento”**. Os poços de carregamento também podem ser editados ao clicar sobre o ícone de edição de poços localizado no canto direito da barra de atalhos.

Nome	Cor
asd	Maroon
dqw	Green
kjh	Olive
ooho	Aqua
lkbnkj	Navy
oiuho	Purple
ljb	Teal
klk n	Gray
pojp	Silver
ojobknj	Red

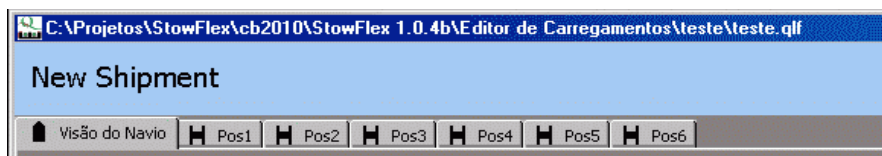
Nesta janela insira o nome e selecione uma cor para cada poço.

Clique em **“Ok”** para finalizar a edição dos poços. Para editar, repita o mesmo procedimento.

4.4. Navegação

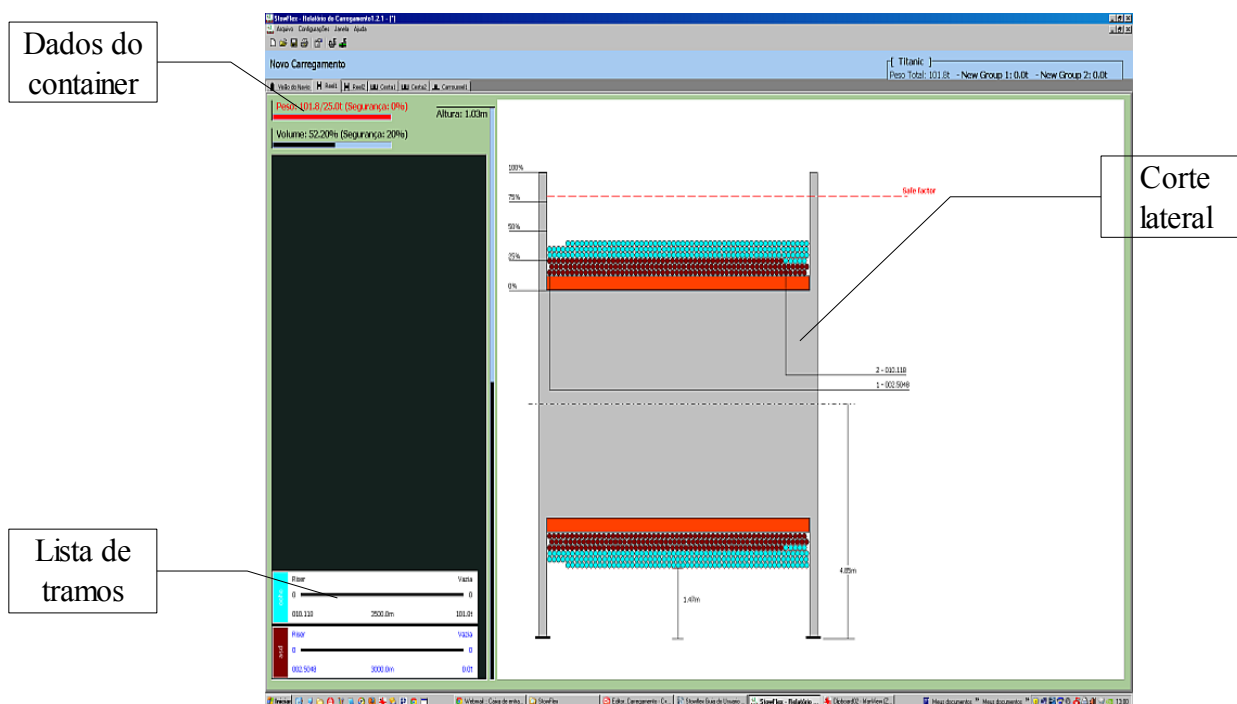
A barra de abas é composta pela aba da visão geral do navio e uma aba para cada container.

Clique sobre elas para alternar entre estas visualizações.



4.5. Visão do corte lateral

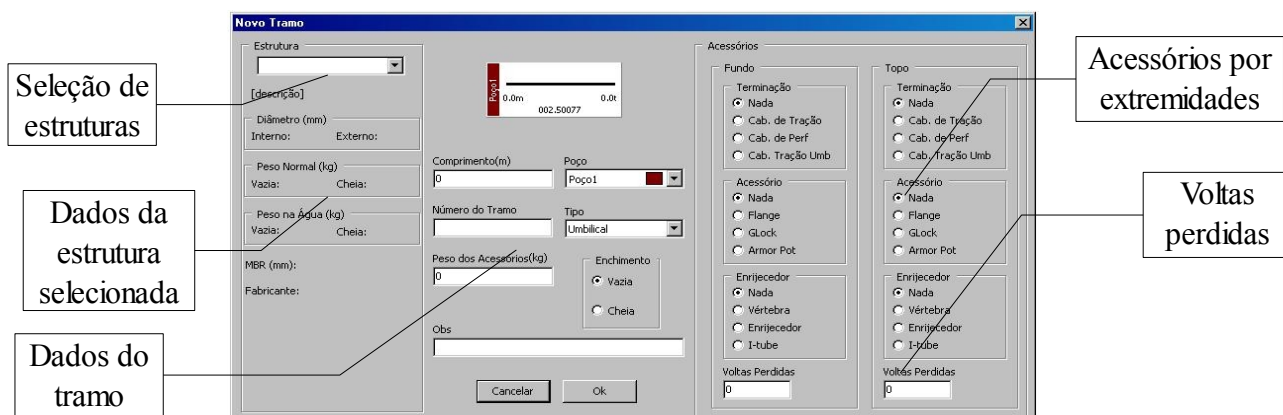
Clique sobre uma aba de container para visualizar o corte lateral deste e seus respectivos tramos na lista de tramos.



4.6. Adicionando um tramo ao container

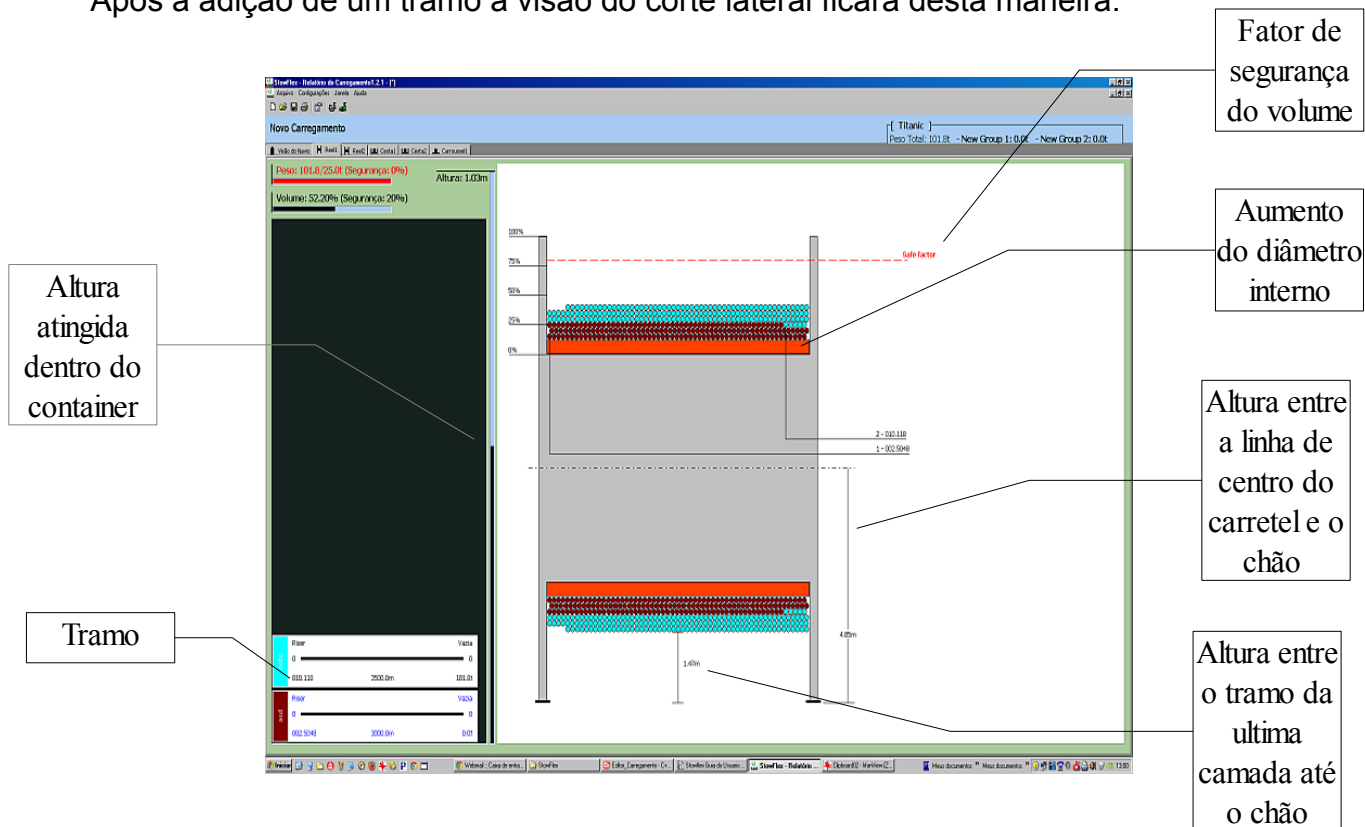
Para adicionar um tramo clique com o botão direito sobre a lista de tramos que se encontra no corte lateral do container ou na visão expandida do container na visão geral do navio e selecione **“Adicionar tramo”**.

Surgirá uma janela com os dados a serem preenchidos a respeito do tramo.



Clique em **“Ok”** para finalizar.

Após a adição de um tramo a visão do corte lateral ficará desta maneira:



Repare que no tramo está representado o poço com sua respectiva cor no lado esquerdo, a estrutura, o tipo de tramo, se está cheia ou vazia, voltas perdidas por extremidade, comprimento da linha e seu peso total.

À medida que novos tramos forem adicionados, para alterar sua ordem de lançamento, clique sobre o tramo e arraste para cima ou para baixo até a posição desejada.

Existem também as ferramentas “**recortar**”, “**copiar**” e “**colar**” tramos. Para utilizá-las, clique com o botão direito sobre o tramo e selecione “**recortar**” ou “**copiar**” e navegue até a aba desejada, clique na lista de tramos com o botão direito e selecione “**colar**”.

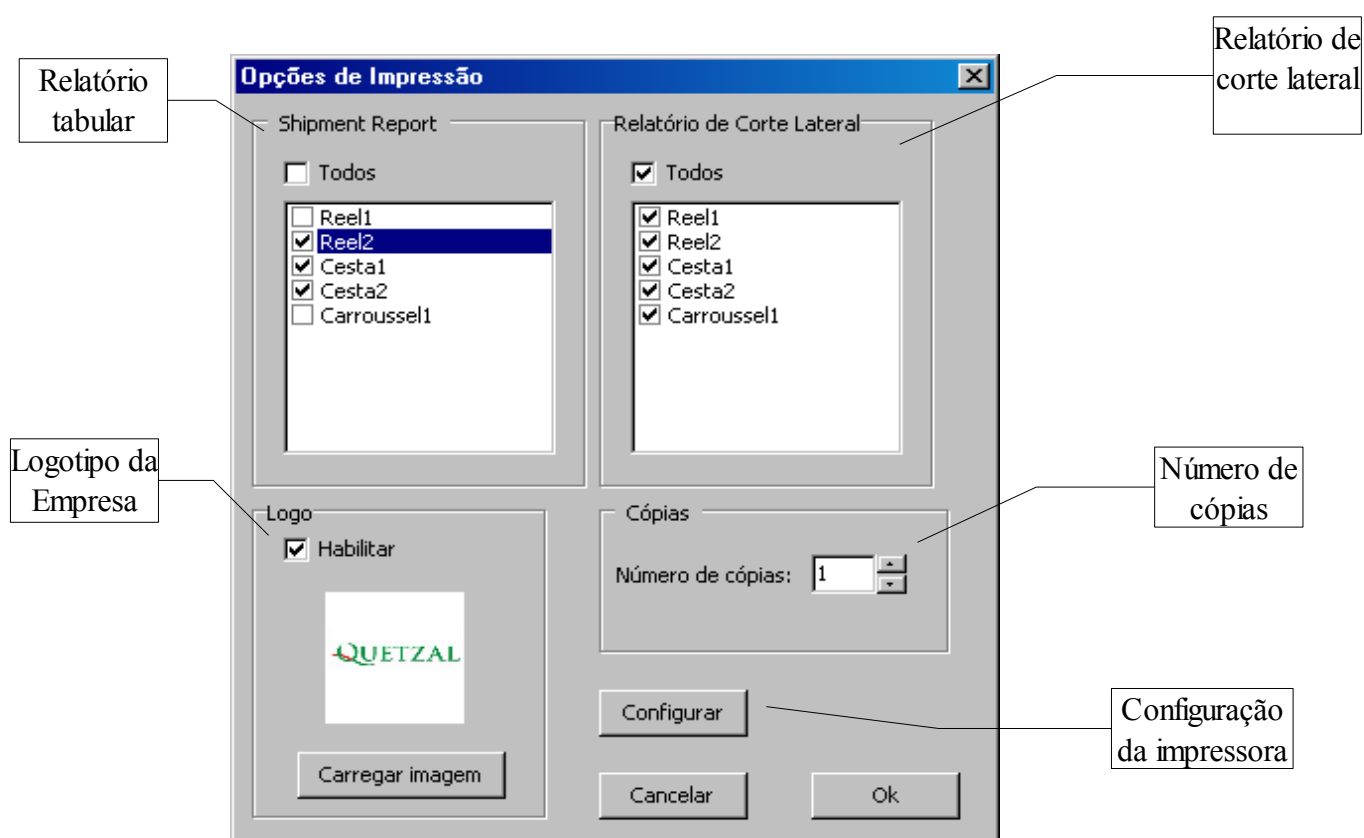
Obs.: Estas ferramentas também estão disponíveis na visão geral do navio, quando a visão simplificada do container estiver expandida.

Obs.: No caso de mover um tramo de um container para outro na visão geral do navio, apenas o arraste e solte.

4.7. Relatórios

Para exibir ou imprimir relatórios, clique no ícone na barra de atalhos que possui a imagem de uma impressora. Irá aparecer uma janela onde poderá ser selecionado o relatório referente aos containers selecionados e o tipo de relatório: se é tabular ou de corte lateral. Caso deseje imprimir, configure a impressora clicando no botão “**Configuração**”. Altere o número de cópias se for necessário e clique em “**Ok**”.

Será exibido um rascunho destes relatórios. Para confirmar a impressão, clique no botão “**Imprimir**” na barra superior.



A imagem utilizada como logotipo da empresa deve possuir a mesma largura e altura. Os formatos recomendados são jpeg, bmp, gif e png.