

QR-O

Tájfutás Okostelefonnal

A Qr-kód (későbbiekben QR) (<http://hu.wikipedia.org/wiki/QR-kód>) számomra egy újdonság volt. A szemem sarkából már jó ideje véltem fölfedezni egyre több helyen ezeket a kétdimenziós érdekes ábrákat, de mindez idáig nem néztem utána, hogy mire is jők. Hát rájöttem, hogy sok mindenre. Íme az egyik lehetőség, melyet házon belül egy próbaversenyen a szakosztályi évadzáró keretén belül az Egri Spartacus S.E. lelkes tagjaival ki is próbáltunk.



Ami elengedhetetlen a feladat teljesítéséhez az egy mobil Internet eléréssel rendelkező Okostelefon, amelyen fut egy QR dekódoló program. Ez utóbbiból számos ingyenes is fellelhető.

A feladatot a következő képen találtam ki. A rajtban található QR tartalmaz egy telefonszámot és egy rövid szöveget, például: *rajtoltam*, melyet a megadott telefonszámra sms-ben kell elküldeni. Az sms-t fogadó telefonból kinyerhető a rajtidő, a küldő telefonszám pedig azonosítja a résztvevőt. Utána a következő QR (lásd jobbra) ami szintén itt a rajtban van kihelyezve, tartalmazza



annak a térképdarab képének az elérési útvonalát, amelyet a telefon böngészőjével letöltve hozzájutunk az első pontra menő útvonal térképdarabjához. Minden ponton a következő pont elérési útvonalának a térképdarabkáját tölti le a feladat teljesítője, és így pontonként jut hozzá a térképhez. Az utolsó pontról a célba irányítja a résztvevőt a kód, itt nincs szalagozás. A célban található QR ismét sms küldést tartalmaz egy megadott telefonszámra küldi a rövid üzenetet például: *célba értem*. A fogadó telefon ami lehet ugyanaz mint a rajt esetében, vagy egy másik szám is, tartalmazza a célba érés idejét.

Én ezen a próbaversenyen, a térképdarabon egyedül a szimbólt ábrázoltam, de meggondolandó, hogy méretarányra utaló keretet is szükséges lenne használni, amennyiben egy tájékozódásilag nehezebb terepen próbálunk ilyen feladatot összeállítani. A mi esetünkben ez az Eger Nagydíjon is használt felsőtárkányi térkép parkos része volt mely a Táltos Hotel és az Imókő üdülő területét tartalmazta. Itt nem tartottam szükségesnek a méretarányra utaló információt, tekintettel a tájékozódásilag egyszerű környezetre.

A tapasztalatokról röviden. Néhány technikai gond volt, egyes telefonmodelleknél nem töltődött be az sms a küldési felületre, nekik kellett kézzel bevinnie az adatokat. A másik zavaró gond az volt, hogy a képernyő elforgató funkcióra nem gondoltunk,

és az bezavart. Hiába állt É-nak a térkép letöltés után, ha futás közbe minduntalan forgott ide oda a készülék döntögetése miatt, ami elég nagy zavarodottságot váltott ki azok körében akik kölcsön telefontal teljesítették a feladatot, és akiknek még nem volt ilyen telefon a kezükben. Ezt a funkciót mindenképpen ki kell kapcsolni indulás előtt. A másik gond a mobil Internet, mivel képet nem tud kódolni (még) a QR, emiatt szükség van rá. A fiatalok nagy része wifi-t használ Internetezésre, emiatt számukra a feladat nem volt teljesíthető. Ennek a gondnak a kiküszöbölésére több ötlet is született, lásd a cikk végén.

Elsődleges célom az volt, hogy megpróbáljak kitalálni egy olyan versenyformát, amelynek a segítségével a mai Facebook-ozó és Twtterező korosztályt talán közelebb lehet hozni a sportágunkhoz.

A másik elképzelés pedig az állandó pályák ily módon történő kiépítése. Itt még az is elképzelhető, hogy pálya közbe is be tud bárki kapcsolódni a játékba, ha arra jár és belebotlik egy ilyen pontba, és kíváncsiságból dekódolja a QR-t akkor onnan kezdve, akár végig is tud menni a pálya hátralévő részén.

A játék után a lelkes résztvevők több fejlesztési ötletet is kitaláltak, melyek általában a mobil Internet kiküszöbölésére irányultak. Álljon itt néhány közülük.

Egy elegáns megoldás lehetne WIFI-t biztosítani a pálya teljes területére, és hálózaton keresztül saját gépről biztosítani a térképdarabkák képeihez történő hozzáférést. Ha a kiépített rendszer figyelni tudná a telefonok letöltéseit, akkor már sms-re sem lenne szükség, mivel a letöltések időpontjából számolhatók a versenyidőn kívül akár pontonkénti részidők is.

Hagyományosabbnak mondható a másik két ötlet. Az egyiknél nyomtatott térképet kapnak a résztvevők, rajta egy kellően sűrű rácshálóval, mely számozva van oszloponként és soronként. A ponton lévő QR tartalmazza annak az oszlopnak és a sornak a számát, ahol a következő pontot találja a versenyző, így pontról pontra teljesíthető a pálya. Itt az lehet a furcsa, hogy nem körök, hanem négyzetek jelöli végül is a pont helyét, illetve mennyire lenne zavaró a térképen egy ilyen sűrűségű rácsháló. A másik ötletnél egy vezértérképet kap a versenyző, és a ponton lévő QR a következő pont kódját tartalmazza melyre, mennie kell.

A kissé utópisztikus megoldásnál, megtartva a mobil Internetet, a teljes folyamatot le is lehetne programozni, hogy automatikusan történjen meg a versenyidő kiszámítása, mindenféle rendszerfelügyelet nélkül. A versenyző rajtoláskor és célba éréskor nem sms-t küld, hanem e-mailt. A folyamat ugyanaz, mint az eredeti ötlet. A rendszer a célba érés után a résztvevőnek automatikusan elküldi a végeredményt a következő formában: az ő versenyideje, az addigi legjobb teljesített idő, az addigi teljesítők létszáma, az általa elért helyezés. Mindezeket nem csak szövegszerűen, hanem egy kellően kitalált és kellően szép oklevélformába ágyazva.

Eger, 2012-11-26

Kali Csongor
Egri Spartacus Tájékozási Futó S.E.