

Inhaltsverzeichnis

Unterreiter „Spiel“

Bedienmodule

Turniersteuerung

Spielsteuerung

Zeitsteuerung

freie Uhr

Sekundenzähler

Foulzähler

Strafen

Spieler

Laufschrift

Anzeigevorschau

Darts Turnier

3

3

3

3

4

4

5

5

5

6

6

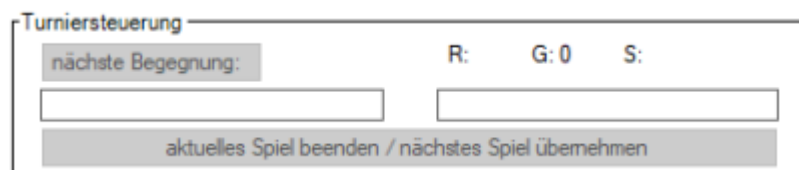
6

Unterreiter „Spiel“

Der Reiter „Spiel“ ist in verschiedene Bedienelemente unterteilt. In den Optionen können diese Bedienelemente positioniert oder ausgeblendet werden. So kann man sich eine individuelle und übersichtliche Bedienoberfläche einrichten. Zu Verfügung stehen mehrere Bedienelemente die hier näher beschrieben sind.

Bedienmodule

Turniersteuerung



Das Modul Turniersteuerung steht nur zur Verfügung wenn ein Turnier aktiv ist.

„nächste Begegnung“:

Das Auswahlfeld beinhaltet alle definierten Begegnungen des Turniers. Hat das Turnier mehr als eine Spielrunde, werden die Begegnungen errechnet sobald die Gruppenergebnisse der aktuellen Runde fest stehen. Diese Begegnungen werden in das Auswahlfeld aufgenommen sobald sie errechnet sind. Im Spielablauf muss hier die Begegnung gewählt werden die dem aktuell aktiven Spiel folgen soll. Das als „nächste Begegnung“ gewählte Spiel kann auf dem Anzeigefenster angezeigt werden.

„aktuelle Runde“:

Nur in Verwendung wenn ein Turnier aktiv ist. Hier wird die Nummer der aktuellen Spielrunde angezeigt.

„aktuelles Spiel beenden / nächstes Spiel übernehmen“:

Hiermit wird das als „nächste Begegnung“ gewählte Spiel als aktives Spiel übernommen. Da das zuvor aktive Spiel nicht zwangsläufig beendet sein muss, fragt das Programm nochmals nach. Hier hat man folgende Möglichkeiten: - Spiel Schließen (sollte die Standard Auswahl sein) Das Spiel wird in diesem Fall nicht mehr im Auswahlfeld „nächste Begegnung“ angezeigt. Das Programm berechnet die Tabelle und eventuell vorhandene Folgerunden. - Spiel offen lassen (falls weshalb auch immer das Spiel später fortgesetzt werden soll) - Spiel schließen und beiden Mannschaften 5 Gegentore buchen (falls beide Mannschaften nicht zum Turnier angetreten sind) Das Spiel wird in diesem Fall nicht mehr im Auswahlfeld „nächste Begegnung“ angezeigt. Das Programm berechnet die Tabelle und eventuell vorhandene Folgerunden.

Spielsteuerung

Auswahlfelder „Heim“ / „Gast“:

Dies sind offene Auswahlfelder. D.H. Es können vordefinierte Mannschaften gewählt werden, es können aber auch Mannschaftsnamen direkt eingegeben werden. Mannschaften können im Reiter „Mannschaften“ vordefiniert werden.

Torstandsfelder und + / - Schaltflächen:

In den Torstandsfeldern werden die aktuellen Torstände angezeigt. Mit den Schaltflächen + bzw. - werden die jeweiligen Torstände jeweils um 1 nach oben oder unten gezählt. Das Verändern der Torstände stellt ein Ereignis dar, welches gespeichert wird.

Box unterhalb der Torstandsfelder:

Hier werden vom Programm Infos zum Spiel angezeigt.

Zeitsteuerung

Die Spielzeit mit Zusatzparametern kann im Reiter „Optionen“ definiert werden. Mit „Start“ / „Stop“ kann die Spielzeit gestartet bzw. gestoppt werden. Mit „Reset“ wird die Zeit wieder auf die in den Optionen vordefinierte Zeit zurückgestellt. Reset funktioniert nur wenn die Uhr nicht läuft. Bei stehender Uhr kann die Zeit manipuliert werden, indem mit der rechten Maustaste auf die Zeit selbst geklickt wird. Aktionen an der Spielzeit stellen Ereignisse dar, die abgespeichert werden.

Pausenzeit:

Die Funktionen der Pausenzeit funktionieren identisch den Funktionen der Spielzeit.

Spielabschnitt:

Hier kann der aktuelle Spielabschnitt eingestellt werden. z.B. Welche Halbzeit oder welches Drittel. Der Maximalwert kann im Reiter „Optionen“ definiert werden.

freie Uhr

Freie Zeit:

Die Funktionen der freien Zeit funktionieren identisch den Funktionen der Spielzeit. Zusätzlich kann eingestellt werden das diese Zeit nur auf der Anzeige erscheint wenn diese läuft. Die entsprechenden Einstellungen müssen in den Optionen vorgenommen werden.

Sekundenzähler

Sekundenzähler:

Die Funktionen Sekundenzähler funktionieren identisch den Funktionen der Spielzeit. Zusätzlich kann eingestellt werden das diese Zeit nur auf der Anzeige erscheint wenn diese läuft. Die entsprechenden Einstellungen müssen in den Optionen vorgenommen werden.

Foulzähler

Foulstandsfelder und + / - Schaltflächen:

In den Foulstandsfeldern werden die aktuellen Foulzähler angezeigt. Mit den Schaltflächen + bzw. - werden die jeweiligen Foulzähler um 1 nach oben oder unten gezählt. Das Verändern der Foulzähler stellt ein Ereignis dar, welches gespeichert wird.

Strafen

Spielzeit:

Strafen stehen nur zur Verfügung wenn Mannschaften und deren Spieler vordefiniert wurden. Beim Anklicken einer „Strafe“ Schaltfläche öffnet sich ein Dialog, in dem man den Spieler als auch die Art der Strafe wählen muss. Strafarten können im Reiter „Optionen“ definiert werden. Sofern eine

Zeitstrafe gewählt wurde, erscheint der Spieler in der Zeitstrafenübersicht der jeweiligen Mannschaft. Zeitstrafen laufen nur wenn auch die Spielzeit läuft. Die Zeitstrafen können gelöscht oder manipuliert werden indem man mit der rechten Maustaste auf eine Zeile klickt.

Spieler

Spieler

Hier kann ein Spieler einer Mannschaft gewählt werden. Damit werden dann AnzeigevARIABLEN wie Vor- und Nachname, Spielerbild usw. gefüllt. Somit kann ein Spieler über eine extra Anzeigeebene auf der Anzeige dargestellt werden. Bei Toren mit Spielerprotokollierung oder Strafen wird der Spieler automatisch gewählt. Dadurch kann sehr schnell z.B. ein Torschütze angezeigt werden.

Laufschrift

Laufschrift

freeScoreBoard.org

Dieser Text wird direkt in die

AnzeigevARIABLE Laufschrift kopiert.

Anzeigevorschau

Anzeigevorschau

Heim

0

Foul: 0

Gast

0

Foul: 0

60:00

Anzeigevorschau:

In diese Box wird eine Kopie des Anzeigefensters dargestellt. Somit ist immer ersichtlich was auf der Anzeige dargestellt wird.

Darts Turnier

Dartturnier	
Spieler1 Mannschaft1	Spieler1 Mannschaft2
0 + -	0 + -
Spieler2 Mannschaft1	Spieler2 Mannschaft2
0 + -	0 + -

Zum Zählen von Legs im Darts Gruppentournament.

From:

<http://www.freescoreboard.org/> - **FreeScoreBoard**

Permanent link:

<http://www.freescoreboard.org/doku.php?id=de:im:spiel>

Last update: **2022/05/25 23:13**

