

Inhaltsverzeichnis

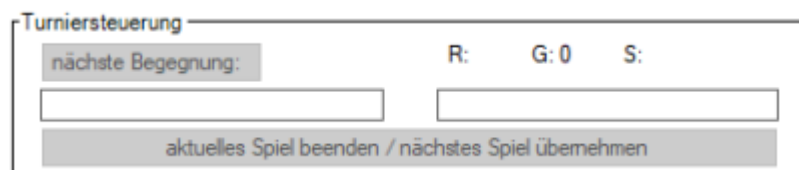
Unterreiter „Spiel“	3
Bedienmodule	3
Turniersteuerung	3
Spielsteuerung	3
Zeitsteuerung	4
Spielabschnitte	5
Foulzähler	5
Strafen	5
Spieler	6
Laufschrift	6
Anzeigevorschau	6
Darts Turnier	6
Paintball	7
American Football	7

Unterreiter „Spiel“

Der Reiter „Spiel“ ist in 3 Spalten unterteilt in denen verschiedene Bedienelemente angeordnet werden können. 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

Ab Version 6 sind alle Uhren in einem zentralen Bedienmodul zusammengefasst. Alle Uhren mit Zusatzparametern können im Reiter „Optionen“ definiert werden. Mit „Start“ / „Stop“ kann eine Uhr 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. In den Optionen können folgende Eigenschaften für jede Uhr eingestellt werden:

- In den Optionen deaktivierte Uhren werden automatisch ausgeblendet.
- Abhängigkeiten von einer anderer Uhr. z.B. Pause darf nur laufen wenn Spielzeit nicht läuft; Sekundenzähler darf nur laufen wenn auch die Spielzeit läuft
- Abspielen von Tönen bei einstellbarer Zeit
- Anhalten der Uhr bei einstellbarer Zeit
- Anhalten oder starten einer anderen Uhr bei einstellbarer Zeit
- Darstellung als Minuten:Sekunden oder nur Sekunden
- Umschalten der Anzeigeseite bei einstellbarer Zeit
- dynamisches ein-/ausblenden bei laufender- bzw. gestoppter Uhr.

Spielabschnitte

Spielabschnitt:

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

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 Gruppenturnier.

Paintball

Paintball

- +		- +	
R		R	

Zum Zählen von verbliebenen Spielern je Team. Die angezeigten Pickogramme können in den Optionen geändert werden.

American Football

American Football

4 + -		1 + -		1 + -		50 + -	
1 + -		10 + -		50 + -		50 + -	

Hiermit können alle notwendigen Werte die für American Football notwendig sind gesteuert werden. Die Besonderheit an diesem Modul ist das Schloßicon rechts oben. Wenn dies angeklickt wird färbt es sich rot. Nun ist man im Einstellmodus. D.H. Mann kann die Standartwerte der einzelnen Eingabefelder definieren. Hierzu muss mann den Wert einstellen und mit der rechten Maustaste (auf den Zahlenwert) abspeichern. Beim erneuten klick auf das Schloßicon wird der Einstellmodus wieder ausgeschaltet. Der Resetknopf schaltet zukünftig auf diese eingestellten Werte.

From:

<https://freescoreboard.org/> - **FreeScoreBoard**

Permanent link:

<https://freescoreboard.org/doku.php?id=de:im6:spiel>

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



