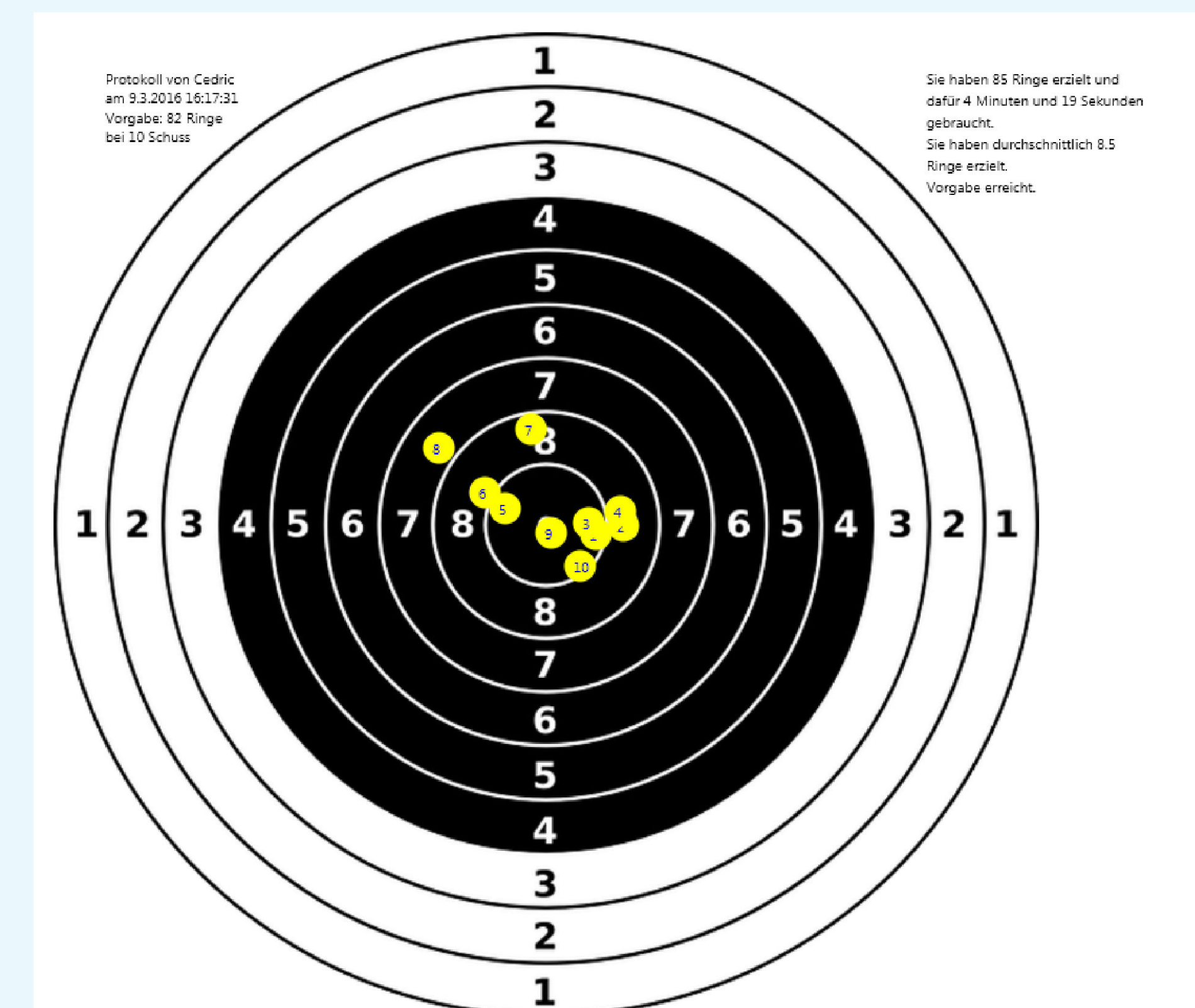
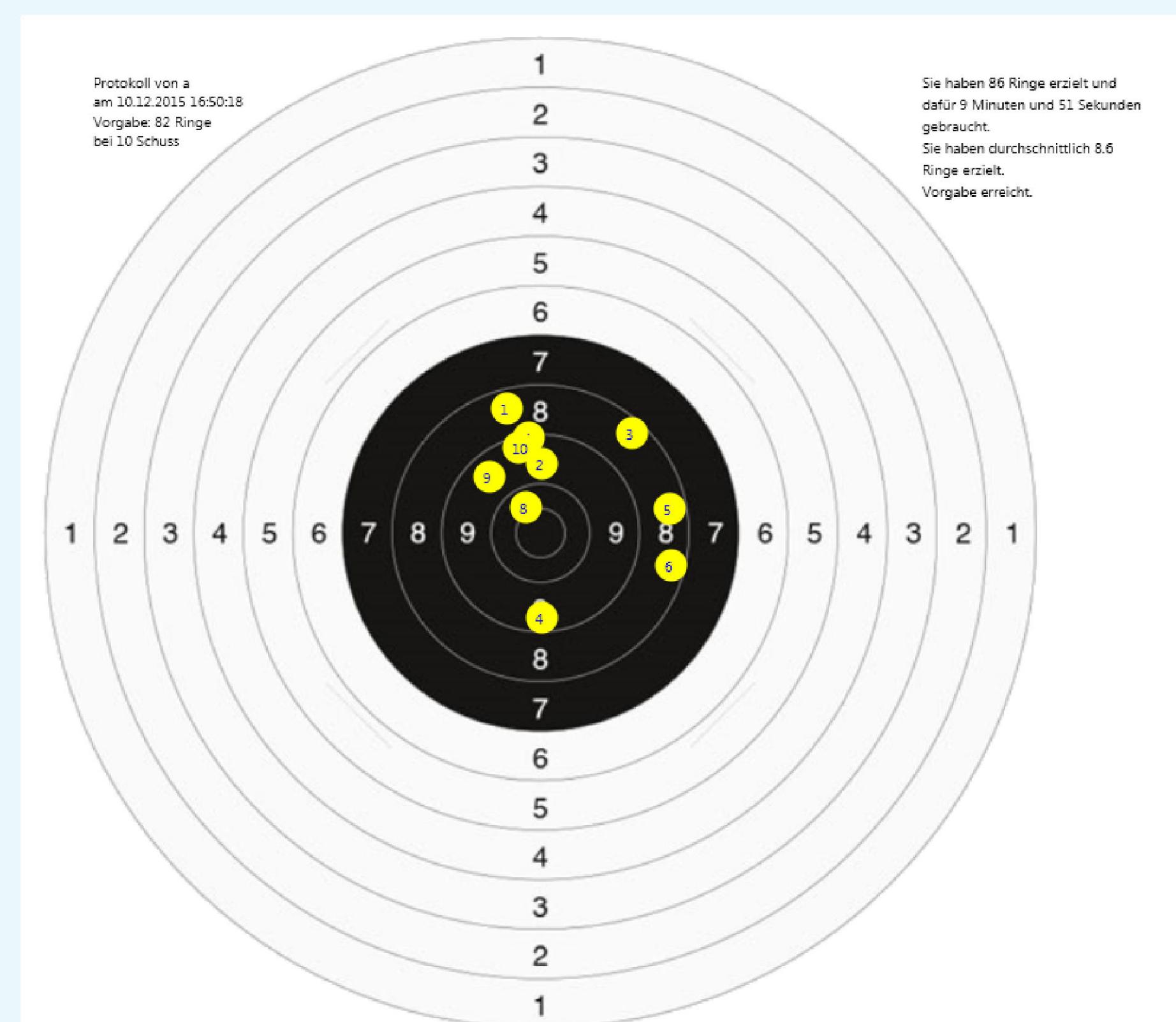
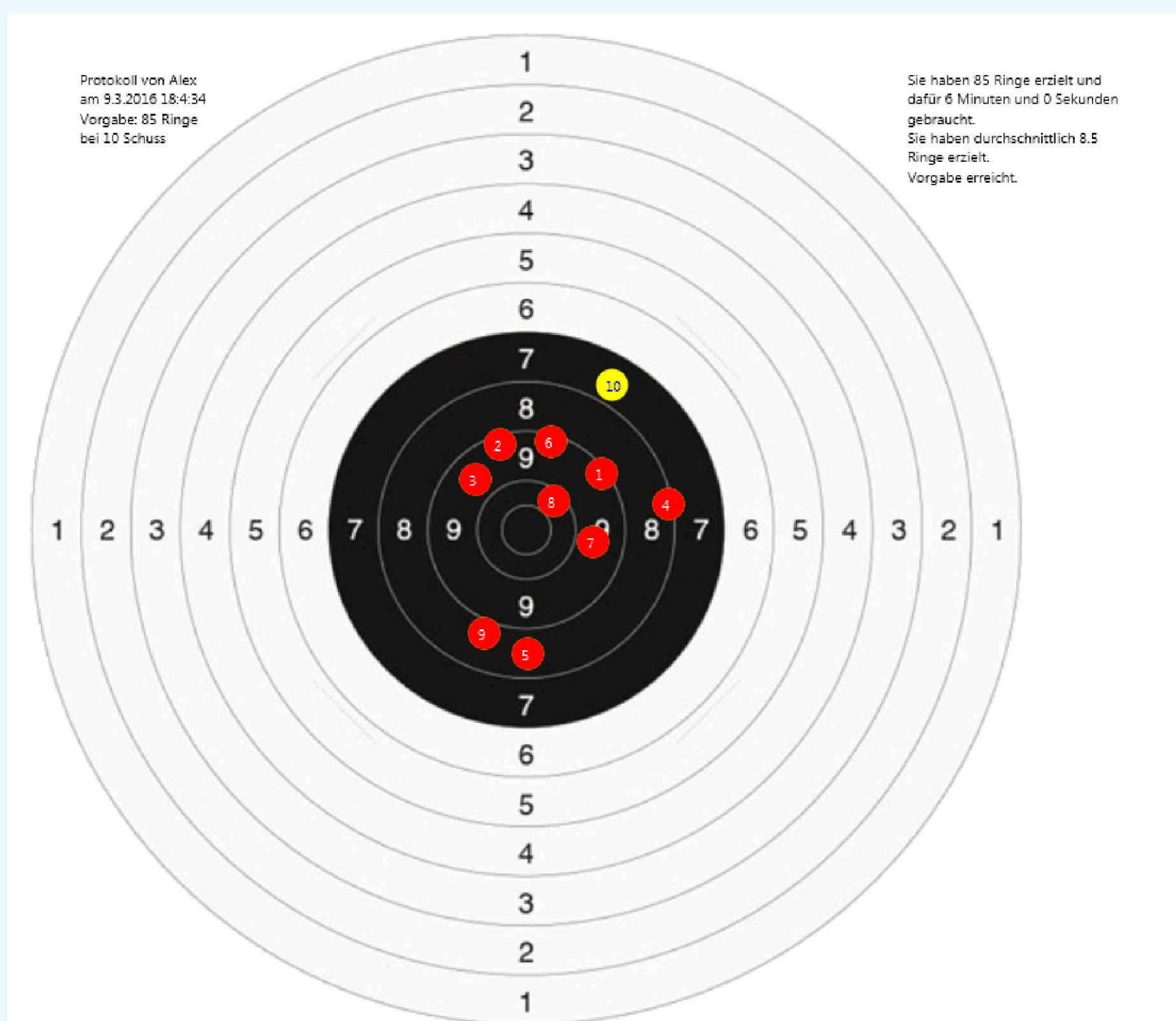


Ist es möglich, das mentale Wettkampfverhalten jugendlicher Sportschützen durch eine Trainingssoftware zu verbessern?

Ein Computerprogramm zur Unterstützung des mentalen Trainings jugendlicher Sportschützen

Die entwickelte Software "Chancenrechner" - Testergebnisse



Protokoll_31-8-2015-18-22.txt

Schuesse: 8
Zielpunkte: 55
Empfehlungen werden gegeben zum Erreichen von 56 Punkten.
Ihr Ziel: durchschnittlich 7 Punkte.

Schuss 1: 3
Ergebnisse der Schuesse: 3
Bisherige Gesamtpunktzahl: 3, noch zu erreichen: 52 Punkte.
Sie muessen noch 7 mal 8 Treffer erzielen.

Schuss 2: 9
Ergebnisse der Schuesse: 39
Bisherige Gesamtpunktzahl: 12, noch zu erreichen: 43 Punkte.
Sie muessen noch 6 mal 8 Treffer erzielen.

Schuss 3: 3
Ergebnisse der Schuesse: 393
Bisherige Gesamtpunktzahl: 15, noch zu erreichen: 40 Punkte.
Sie muessen noch 5 mal 8 Treffer erzielen.

Schuss 4: 0
Ergebnisse der Schuesse: 3930
Bisherige Gesamtpunktzahl: 15, noch zu erreichen: 40 Punkte.
Sie muessen noch 4 mal 10 Treffer erzielen.

Schuss 5: 3
Ergebnisse der Schuesse: 39303
Bisherige Gesamtpunktzahl: 18, noch zu erreichen: 37 Punkte.
Ziel nicht mehr erreichbar.

Test in der Bürgeler
Sportschützengesellschaft

Protokoll_Master.txt
Programm Chancenrechner Version 0.5 ALPHA
Entwickler: Eric Ackermann- Carl-Zeiss-Gymnasium Jena
Experimentelle Programmversion, Nutzung auf eigene Gefahr.
Schuetze: alex
Schuesse: 10 Serie 10 min.Zeit (5 Schuss=6 min, 10 =12, 20 = 30, 40=60min)
Zielpunkte: 84 Ringe sind zu erreichen
Das Ziel: durchschnittlich 8.4 Ringe.
Start:16:30 Uhr

Schuss 1: 9	
Ergebnisse der Schuesse: 9	9
Nächster Schuss:	
Empfehlung: 9 oder mehr Ringe.	
Schuss 2: 9	
Ergebnisse der Schuesse: 9;9;	18
Nächster Schuss:	
Empfehlung: 9 oder mehr Ringe.	
Schuss 3: 8	
Ergebnisse der Schuesse: 9;9;8;	26
Nächster Schuss:	
Empfehlung: 9 oder mehr Ringe.	
Schuss 4: 9	
Ergebnisse der Schuesse: 9;9;8;9;	35
Nächster Schuss:	
Empfehlung: 9 oder mehr Ringe.	
Schuss 5: 7	
Ergebnisse der Schuesse: 9;9;8;9;7;	42
Nächster Schuss: mindestens 722 Treffer; fehler	
Empfehlung: 9 oder mehr Ringe.	
Schuss 6: 7	
Ergebnisse der Schuesse: 9;9;8;9;7;7;	49
Nächster Schuss: mindestens 719 Treffer; fehler	
Empfehlung: 9 oder mehr Ringe.	
Schuss 7: 8	
Ergebnisse der Schuesse: 9;9;8;9;7;7;8;	57
Nächster Schuss: mindestens 717 Treffer; fehler	
Empfehlung: 9 oder mehr Ringe.	
Schuss 8: 6	
Ergebnisse der Schuesse: 9;9;8;9;7;7;8;6;	gesamt Ring Zahl 63 du hast
durchschnittlich 7.9 Ringe erzielt.	
Endzeit:16:36 Uhr	
Ziel nicht mehr erreichbar. Bitte erneut versuchen.Falscher Text es müssen noch	
2 Schüsse erfolgen.Program hat abgebrochen.	
Du hast 63 Ringe erreicht und benötigst 6 minutend dafür, du hattest noch	
4min.Zeit.	

Weiterentwicklung

Protokoll_Testprotokoll_24-2-2016-15-13.txt
Programm Chancenrechner Version 0.5 ALPHA
Entwickler: Eric Ackermann- Carl-Zeiss-Gymnasium Jena
Experimentelle Programmversion, Nutzung auf eigene Gefahr.
Schuetze: Testprotokoll
Serie: 8
Ringe zu erreichen: 55
Das Ziel: durchschnittlich 6.875 Ringe.

Schuss 1: 3
Gesamtringzahl: 3;
Nächster Schuss:
Empfehlung: 8 oder mehr Ringe.

Schuss 2: 9
Gesamtringzahl: 12;
Nächster Schuss:
Empfehlung: 8 oder mehr Ringe.

Schuss 3: 3
Gesamtringzahl: 15;
Nächster Schuss:
Empfehlung: 8 oder mehr Ringe.

Schuss 4: 0
Gesamtringzahl: 15;
Nächster Schuss: mindestens 10 Ringe;

Schuss 5: 3
Gesamtringzahl: 18;
Nächster Schuss:
Schuss 6: 6
Gesamtringzahl: 24;
Schuss 7: 7
Gesamtringzahl: 31;
Schuss 8: 8
Gesamtringzahl: 39;
Sie haben 39 Ringe erzielt und dafuer 0 Minuten 57 Sekunden gebraucht.
Sie haben durchschnittlich 4.875 Ringe erzielt.
Sie haben Ihr Ziel leider nicht erreicht.