Mirco Böckmann & David Wennemaring

ATIW Berufskolleg

Anwenderdokumentation Sportfest - FE

Inhalt

[2 Einleitung 1](#_Toc500150385)

[3 Gäste 2](#_Toc500150386)

[3.1 Dashboard 2](#_Toc500150387)

[3.2 Kopfleiste / Menu 2](#_Toc500150388)

[3.3 Disziplinen 3](#_Toc500150389)

[4 Schiedsrichter 5](#_Toc500150390)

[4.1 Kopfleiste / Menu 5](#_Toc500150391)

[4.2 Disziplinen 5](#_Toc500150392)

[5 Administrator 7](#_Toc500150393)

[5.1 Kopfleiste / Menu 7](#_Toc500150394)

[5.2 Disziplinen 7](#_Toc500150395)

[5.3 Disziplin anlegen 8](#_Toc500150396)

[5.4 Disziplinen verwalten 9](#_Toc500150397)

[5.5 Einheiten verwalten 9](#_Toc500150398)

[5.6 Benutzer 10](#_Toc500150399)

[5.7 Klassendaten 10](#_Toc500150400)

[5.8 Sportfest 11](#_Toc500150401)

[6 Zusammenfassung der Rechte 12](#_Toc500150402)

[6.1 Gast 12](#_Toc500150403)

[6.2 Schiedsrichter 12](#_Toc500150404)

[6.3 Admin 12](#_Toc500150405)

# Einleitung

Beim Sportfest gibt es drei Arten von Teilnehmern: Gäste (jeder der keinen Benutzer hat), Schiedsrichter und Administratoren. Die Gäste haben die wenigsten Rechte und die Administratoren die meisten.

In dieser Dokumentation wird beschrieben, was die einzelnen Arten von Teilnehmern auf der Sportfestseite machen können und wie sie es machen.

Die Schiedsrichter können alle Funktionen der Gäste Benutzen und die Administratoren alle Funktionen der Schiedsrichter und Gäste.

# Gäste

Ein Gast erhält keinen Benutzerzugang für das Sportfest. Jeder der keine besondere Rolle (Schiedsrichter, Administrator) im Sportfest einnimmt, ist also Gast. Dies können Besucher des Sportfestes sein, aber auch die Schüler die selbst daran teilnehmen.

## Dashboard

Wird die Seite des Sportfests gestartet, erscheint das Dashboard.



Abbildung : Dashboard Klassenranking

Abbildung 1 zeigt den Hauptbestandteil des Dashboards. Es ist eine Übersicht über die Ergebnisse des gesamten Sportfests aufgeteilt auf die teilnehmenden Klassen. Diese Ansicht ist standardmäßig limitiert auf 4 Klassen. Mit einem Klick auf „Alle Anzeigen“ lässt sich die Ansicht auf alle teilnehmenden Klassen erweitern.  
Neben den Spaltennamen befinden sich Pfeile welche dem sortieren des Inhalts dienen.

## Kopfleiste / Menu

Ganz oben auf allen Seiten befindet sich das Menu um zu anderen Seiten zu gelangen.



Abbildung : Kopfleiste / Menu

Das Haus auf der linken Seite von Abbildung 2 bringt den Nutzer zurück zum Dashboard.  
Die Sportarten werden in Einzel- und Klassen-Sportarten aufgeteilt, welche über die beiden Reiter im Menu erreichbar sind. Einzelsportarten sind zum Beispiel: Weitsprung, 2000M Lauf und Frisbee. Klassensportarten sind zum Beispiel: Fußball, Staffellauf und Hockey.

## Disziplinen

Für den Gast erscheinen durch die Auswahl einer Sportart zwei Bereiche.

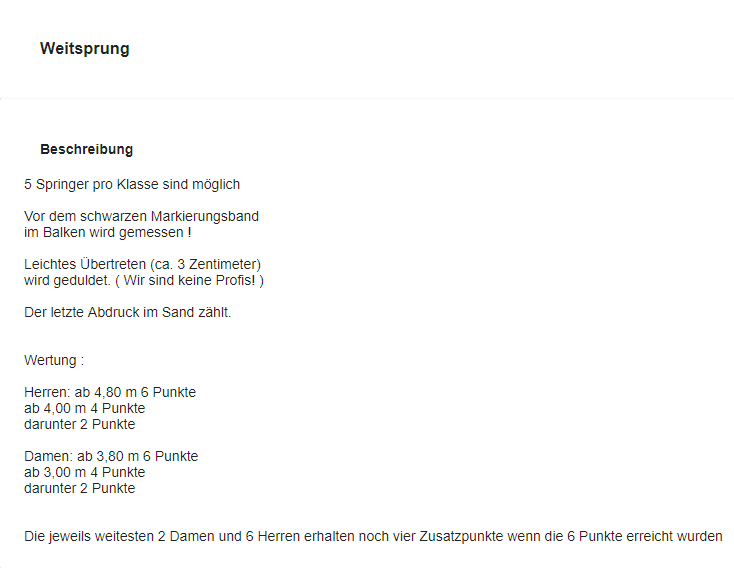


Abbildung : Beschreibung der Disziplin

Abbildung 3 zeigt den ersten Bereich. Er enthält den Namen der gewählten Disziplin und dessen Beschreibung.

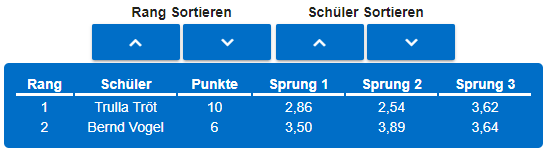


Abbildung : Übersicht der Ergebnisse einer Disziplin

Im unteren Bereich der Seite befindet sich eine Übersicht über aktuell erreichte Leistungen und Punkte der Teilnehmer für die ausgewählte Disziplin. Abhängig von der Disziplin wird der teilnehmende Schüler oder die Klasse angezeigt. Ebenfalls abhängig von der Disziplin ist die Anzahl und Bezeichnung der erreichten Leistungen (hier: Sprung 1, Sprung 2, Sprung 3).

Ist eine Disziplin ausgewählt in der Teilnehmer im direkten Vergleich gegeneinander antreten, erscheint eine zusätzliche Spalte (siehe Abbildung 5).

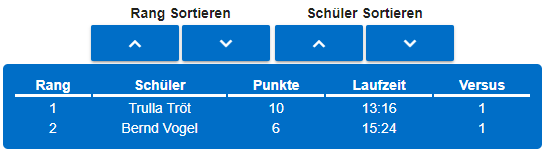


Abbildung : Übersicht der Ergebnisse einer Disziplin mit Versus-ID

Der Versus gibt an welche Schüler oder Klassen gegeneinander angetreten sind. Abbildung 5 zeigt die Tabelle für den 2000M-Lauf. In dem ersten Lauf sind Trulla Tröt und Bernd Vogel gegeneinander angetreten.

Unabhängig von der Sportart gibt es die Möglichkeit, durch das betätigen der über der Tabelle liegenden Buttons, nach dem Rang oder dem Schülernamen zu sortieren.

# Schiedsrichter

## Kopfleiste / Menu

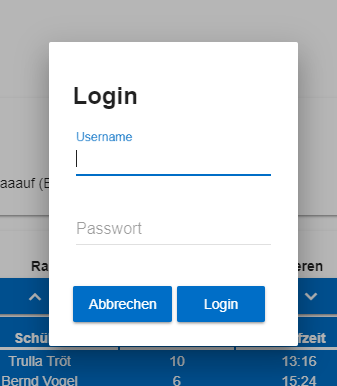


Abbildung : Oberfläche zum Einloggen

In dem Menu oben auf der Seite, befindet sich rechts der Benutzername und der Login.



Abbildung : Benutzername & Login



Abbildung : Eingeloggter Benutzer

Mit einem Klick auf „Login“ (Abbildung 6) öffnet sich ein Menu in dem der Benutzer seinen Benutzernamen und Passwort eingeben kann (Abbildung 6). Hat er sich erfolgreich eingeloggt erscheinen anstelle des „Login“ Feldes in Abbildung 6 drei Punkte wie in Abbildung 8 zu sehen. Über diese kann sich der Benutzer ausloggen oder sein Passwort ändern (Abbildung 9).

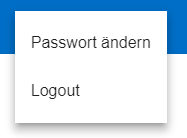


Abbildung : Ausgeklapptes Menu

## Disziplinen

Durch einen Klick auf den Reiter Einzel- bzw. Teamsportarten (Abbildung 2), gelangt der Schiedsrichter zur Eingabemaske für neue Ergebnisse. Sie befindet sich zwischen der Beschreibung der Disziplin (Abbildung 3) und dem Ranking (Abbildung 4).

Auf der linken Seite der Eingabemaske befindet sich die Auswahl des Teilnehmers (Abbildung 10).

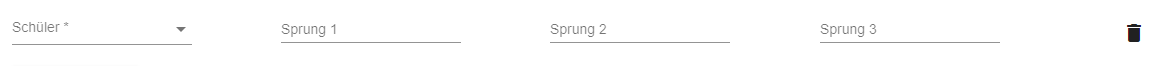


Abbildung 10: Eingabemaske für Ergebnisse

In diesem Dropdown-Menü werden alle Teilnehmer gelistet die sich für diese Sportart angemeldet haben. Abhängig von der Disziplin können einzelne Schüler oder Klassen ausgewählt werden. Stehen Schüler zur Auswahl, sind diese nach Klassen gruppiert. Wird ein Teilnehmer gewählt, füllen sich die Felder auf der rechten Seite mit bisherigen Ergebnissen des Teilnehmers in der Disziplin. So kann zum Beispiel beim Weitsprung jeder Sprung einzeln eingetragen werden. Bisherige Ergebnisse können vom Schiedsrichter nicht bearbeitet werden. Er hat ausschließlich die Möglichkeit neue Ergebnisse hinzuzufügen.



Abbildung 11: Ergebnisse Schiedsrichter

Mit dem Mülleimer auf der rechten Seite kann ein Eintrag wieder entfernt werden. Alles noch nicht Gespeicherte geht dabei verloren. Vorher gespeicherte Daten bleiben erhalten.

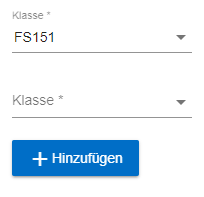


Abbildung 12: Teilnehmer hinzufügen

Unter dem Dropdown befindet sich ein Knopf mit dem weitere Teilnehmer hinzugefügt werden können. Dies ist vor allem relevant, wenn mehrere Teilnehmer direkt gegeneinander antreten. Beispiele hierfür sind Staffelläufe, 2000M Läufe, Fußball, Hockey und Volleyball. Ist eine Sportart von dieser Art gewählt, müssen alle Kontrahenten hinzugefügt und ihre Ergebnisse eingetragen werden.

Sind alle Ergebnisse oder Teilergebnisse eingetragen, kann der speichern Button betätigt werden und die Ergebnisse sind permanent gesichert.

Unter diesen Bedingungen kann gespeichert werden:

* In jeder Zeile ist ein Teilnehmer ausgewählt
* Für jeden Teilnehmer wurde ein neues Ergebnis eingetragen
* Bei Disziplinen mit direktem Vergleich, wurden mindestens zwei Teilnehmer hinzugefügt

# Administrator

## Kopfleiste / Menu

Der Administrator hat neben den Menüs des Schiedsrichters noch einen weiteren Bereich. Hier können neue Disziplinen angelegt und verändert werden und weitere Einstellungen des Sportfestes vorgenommen werden.

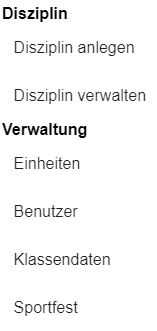


Abbildung 13: Administratorbereich

## Disziplinen

Der Administrator kann wie der Schiedsrichter Ergebnisse eintragen. Zusätzlich kann er aber auch alte Ergebnisse überarbeiten. Außerdem kann er auch speichern, wenn keine neuen Ergebnisse eingetragen wurden.

## Disziplin anlegen

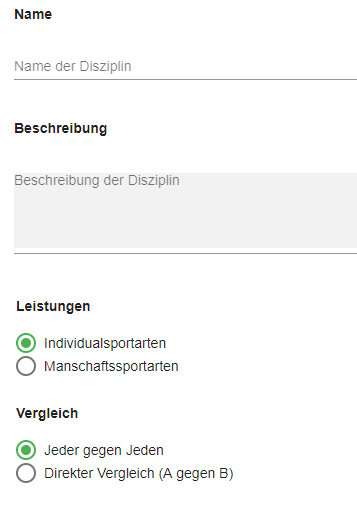


Abbildung 14: Disziplin anlegen

In diesem Menü können Disziplinen angelegt werden. Es muss ein Name und eine Beschreibung eingetragen werden.

Das System unterscheidet zwischen vier verschiedenen Arten von Sportarten.

1. Individual + Jeder gegen Jeden: Weitsprung, Frisbee werfen
2. Mannschaft + Jeder gegen Jeden: Kistenstapeln
3. Individual + Direkter Vergleich: 2000 Meter Lauf
4. Mannschaft + Direkter Vergleich: Fußball, Hockey, Staffel

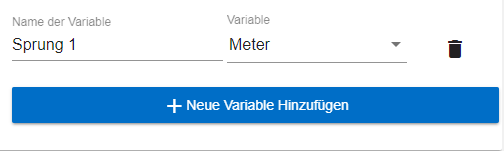


Abbildung 15: Disziplin anlegen, Variablen

Für jede Disziplin müssen Variablen angelegt werden. Jede Variable entspricht dabei einem Ergebnis. Außerdem muss die Einheit angegeben werden in der die Variable gemessen wird. Diese Variablen können an einer anderen Stelle erstellt werden.

Die Regeln für die Vergabe von Punkten für eine Disziplin werden in diesem Abschnitt definiert. Realisiert wird dies über ein Groovy-Skript. Wie dies funktioniert ist der Dokumentation des Backends und der Groovy Dokumentation zu entnehmen. Ob das Groovy-Skript syntaktisch korrekt ist, kann mit einem Klick auf den „Überprüfen“-Button kontrolliert werden.

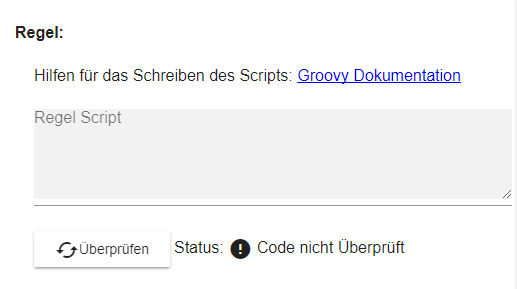


Abbildung 16: Disziplin anlegen, Regeln

Wenn alles eingetragen und das Skript korrekt ist, kann die Disziplin gespeichert werden und steht für das Sportfest zu Verfügung.

## Disziplinen verwalten

In diesem Fenster sind alle Disziplinen aufgelistet welche für das Sportfest angelegt wurden. Sie können an dieser Stelle deaktiviert werden, wenn sie zum Beispiel wetterbedingt nicht stattfinden können. Außerdem können sie auch komplett entfernt werden. Zusätzlich können sie noch bearbeitet werden. Klickt man auf den Stift, gelangt man zu der gleichen Ansicht wie zum Disziplin anlegen. Alle Felder sind dann schon ausgefüllt und können geändert werden.

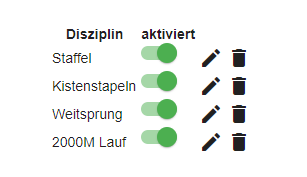


Abbildung 17: Disziplinen verwalten

## Einheiten verwalten

Wie bereits erwähnt können Einheiten verwaltet werden. Einheiten bestehen aus 4 Bestandteilen:

1. Name: Der Name unter dem die Einheit angezeigt wird.
2. Datentyp: Der Datentyp dem die Einheit entspricht: double, string, timestamp
3. Format: Dies ist ein regulärer Ausdruck mit dem geprüft werden kann ob die Eingabe eines Ergebnisses korrekt ist.
4. Beispiel: Ist eine Eingabe falsch, wird dieses Beispiel angezeigt um bei der Eingabe zu helfen.

Einheiten können neu angelegt, bearbeitet und gelöscht werden.

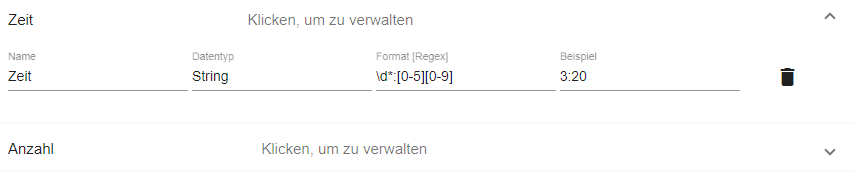


Abbildung : Einheiten verwalten

Um die Parameter einer Einheit zu bearbeiten muss der Tab durch ein Klick auf diesen ausgeklappt werden.

## Benutzer

Über die Benutzerverwaltung können Benutzer hinzugefügt oder gelöscht werden.

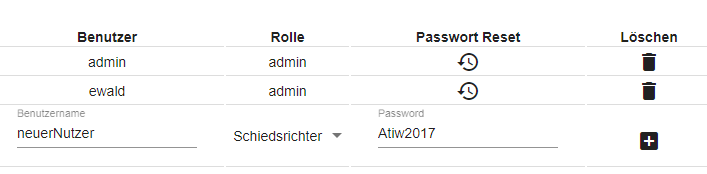


Abbildung 19: Benutzer verwalten

Das Standardpasswort ist Atiw2017, dieses wird auch vergeben, wenn das Passwort eines Nutzers zurückgesetzt wird.

Wird ein neuer Nutzer angelegt werden kann aber auch direkt ein anderes verwendet werden. Neben dem Passwort und dem Benutzernamen erhält jeder Benutzer auch noch eine Rolle. Es gibt den Schiedsrichter und den Admin. Welche Rechte sie haben kann dieser Dokumentation entnommen werden.

## Klassendaten

Auf dieser Seite geht es hauptsächlich darum, alle Schüler und deren Anmeldungen in das System zu bringen.

Dazu müssen drei Schritte abgearbeitet werden.

1. Import der Teilnehmer (Abbildung 20):

Die Klassen und deren Schüler müssen in einer CSV, XLS, XLSX Datei vorliegen. Diese wird ausgewählt und anschließend an den Server gesendet.

1. Anmeldebogen Export (Abbildung 21):

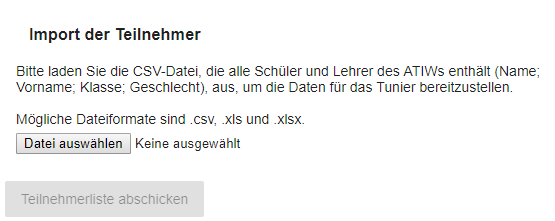


Abbildung : Import der Teilnehmer

Nachdem alle Schüler in das System eingetragen wurden, kann für die einzelnen Klassen ein Anmeldebogen generiert werden. Dieser enthält alle Schüler und alle Disziplinen des Sportfests.

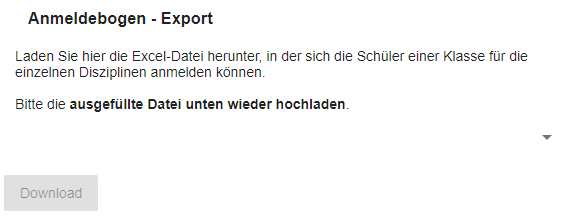


Abbildung : Anmeldebogen - Export

1. Anmeldebogen Import:

Sind alle Anmeldebögen vollständig ausgefüllt, können sie einzeln hochgeladen werden.

## Sportfest

Auf dieser Seite kann ein Sportfest beendet und ein neues gestartet werden.

Wird der Knopf Sportfest beenden gedrückt, werden alle Leistungen der Schüler ausgewertet und Punkte vergeben. Dies ist vor allem für Sportarten interessant die nicht im direkten Vergleich stattfinden. Beim Weitsprung kann zum Beispiel erst entschieden werden wer Bonuspunkte erhält, wenn alle gesprungen sind. Diese Bonuspunkte am Ende des Sportfests werden durch das betätigen des Knopfes berechnet. Dabei muss darauf geachtet werden, dass danach in keiner Disziplin weitere Ergebnisse eingetragen werden können.

Wenn ein neues Sportfest gestartet wird, werden alle Daten bezüglich der Teilnehmer, deren Anmeldungen und Punkte gelöscht. Dies kann nicht Rückgängig gemacht werden.

# Zusammenfassung der Rechte

## Gast

* Anschauen der Gesamtergebnisse
* Anschauen der Ergebnisse einzelner Disziplinen

## Schiedsrichter

* Anschauen der Gesamtergebnisse
* Anschauen der Ergebnisse einzelner Disziplinen
* Eintragen von Ergebnissen

## Admin

* Anschauen der Gesamtergebnisse
* Anschauen der Ergebnisse einzelner Disziplinen
* Eintragen von Ergebnissen
* Ändern von Ergebnissen
* Disziplinen anlegen
* Disziplinen verwalten + ändern
* Einheiten verwalten
* Benutzer verwalten
* Klassendaten verwalten
* Sportfest beenden + neu starten