

Programování 2 – Semestrální projekt

Tomáš Preisler

Uživatelská dokumentace k programu Volleyball statistics

Obsah

1.	Úvod	2
2.	Menu	3
2.1.	Hlavní stránka menu.....	3
2.2.	Výběr Sestavy	3
2.3.	Vytvoření nové sestavy	4
3.	Statistika	5
3.1.	Komponenty	5
3.1.1.	Hřiště pro sledování procent dopadů a jeho ovládání	5
3.1.2.	Skóre, servis a sety	6
3.1.3.	Místo pro poznámky ke hře.....	6
3.1.4.	Hřiště sledující pozice hráčů na hřišti a střídání	6
3.1.5.	Tabulka hráčů (statistika hráčů)	8
3.2.	Postup práce s oknem Statistika	9
3.2.1.	Po spuštění okna	9
3.2.2.	V průběhu	9
4.	Nalezení uložených souborů	9

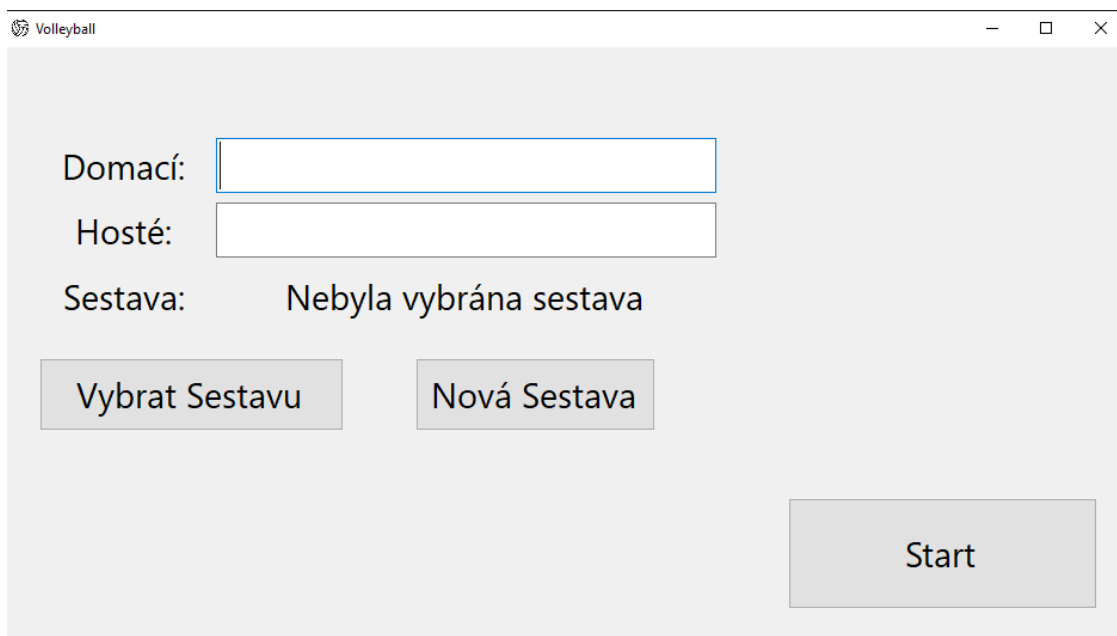
1. Úvod

Program je určen k zapisování statistiky volejbalových zápasů a jejich následné zpracování a uložení jako tabulky excelu. Program je uzpůsoben tak, aby ho dokázal ovládat pouze jeden zapisovatel.

2. Menu

2.1. Hlavní stránka menu

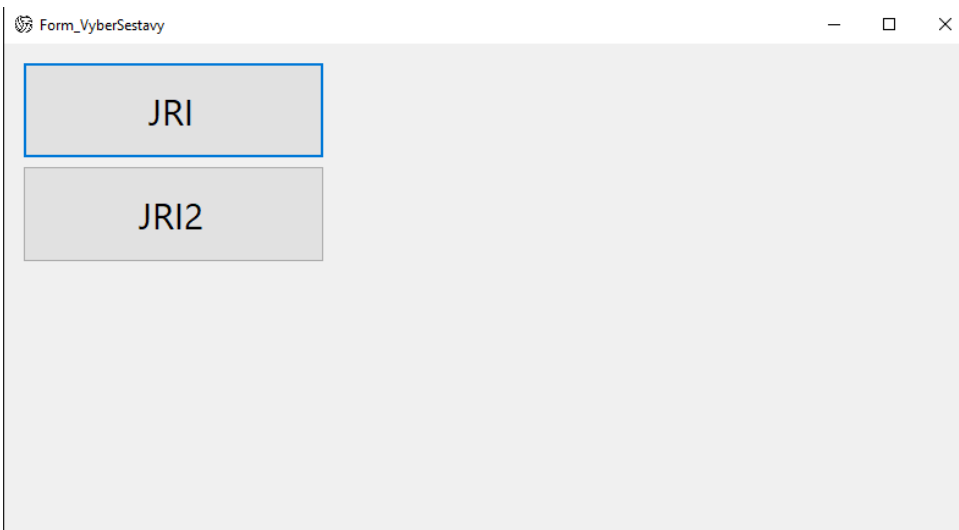
Na hlavní stránce vyplňte jméno domácího týmu a následně jméno týmu hostů. Poté je třeba vybrat sestavu (blíže v 2.2.) popřípadě vytvořit novou sestavu (blíže v 2.3.). Po vyplnění všech potřebných údajů stiskněte tlačítko **Start**, které spustí hlavní část programu pro tvoření volejbalové statistiky.

The screenshot shows a window titled "Volleyball" with a standard Windows title bar. Inside the window, there are two text input fields. The first is labeled "Domací:" and the second is labeled "Hosté:". Below these fields, the text "Sestava: Nebyla vybrána sestava" is displayed. There are two buttons: "Vybrat Sestavu" and "Nová Sestava", both with a light gray background and black text. A larger button labeled "Start" is positioned in the bottom right corner of the window.

Obrázek 1 Hlavní stránka menu

2.2. Výběr Sestavy

Klikněte na tlačítko **Vybrat Sestavu**. V novém okně zvolte sestavu, kterou chcete v daném zápase používat. Zvolení provedete tak, že na danou sestavu kliknete. Program dokáže mít uloženo až 15 různých sestav.

The screenshot shows a window titled "Form_VyberSestavy" with a standard Windows title bar. Inside the window, there are two buttons stacked vertically. The top button is labeled "JRI" and the bottom button is labeled "JRI2". Both buttons have a light gray background and black text. The "JRI" button is currently selected, indicated by a blue border.

Obrázek 2 Okno pro zvolení sestavy

2.3. Vytvoření nové sestavy

Pro vytvoření nové sestavy klikněte na tlačítko **Nová Sestava**. V novém okně postupně vyplňte požadované údaje o hráčích v sestavě (tabulka nemusí být zcela vyplněna, pokud má sestava pouze 10 hráčů a ne 14, tak program zapíše novou sestavu s 10 hráči). Do kolonky pozice zapište pouze jednopísmennou zkratku uvedenou v pravém horním rohu.

The screenshot shows a window titled "NovaSestava" with standard window controls (minimize, maximize, close). The main area contains a table with three columns: "Příjmení", "Číslo", and "Pozice". The table has 14 rows, with the first row highlighted. To the right of the table, there is instructional text: "Jak vyplnit tabulku: Pozice: N-náhra, S-smeč, B-blok, U-univerzál/ka, L-libero". Below this is a label "Název sestavy:" followed by a text input field. At the bottom right is a grey button labeled "Uložit".

Příjmení	Číslo	Pozice

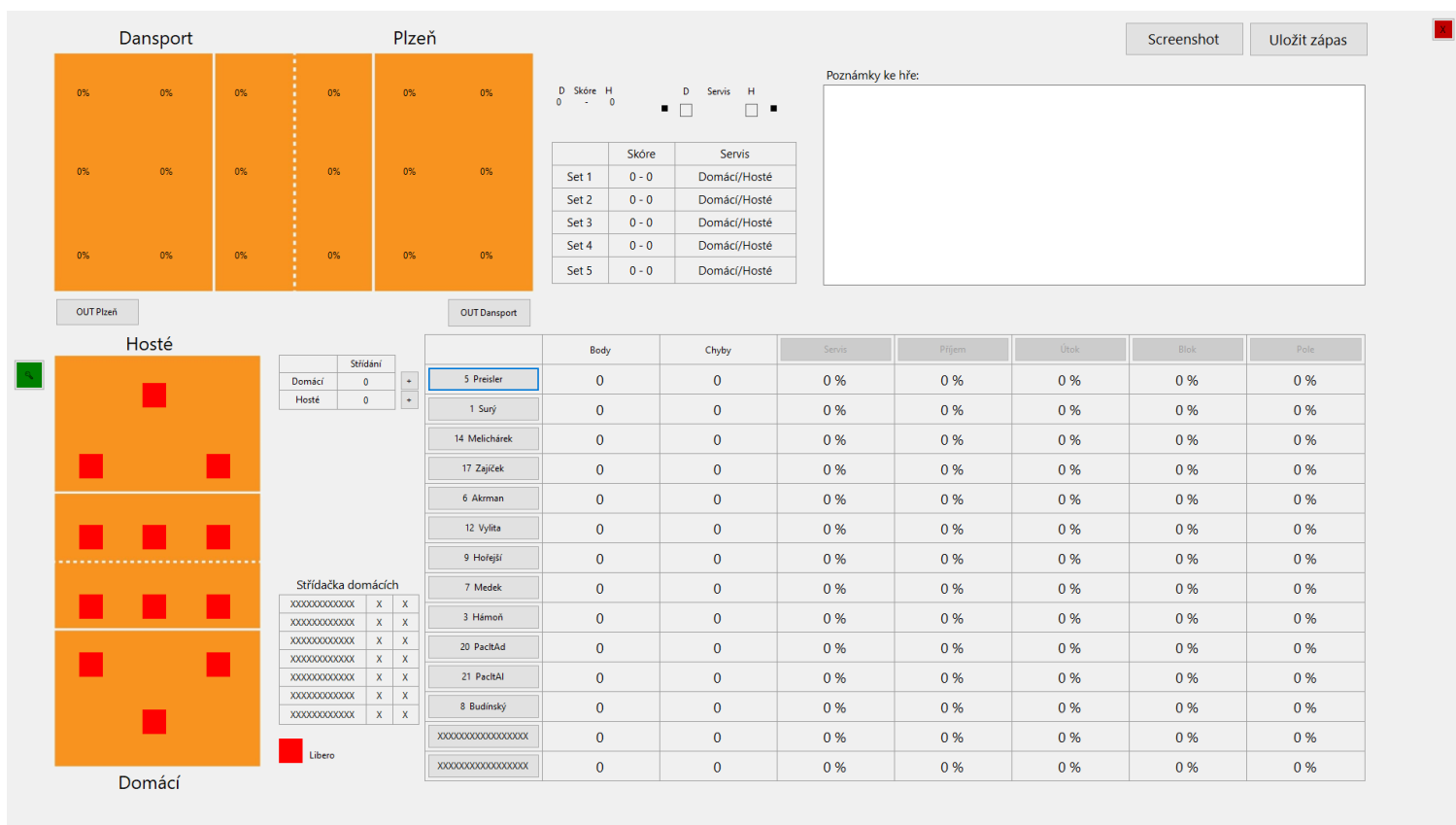
Jak vyplnit tabulku:
Pozice: N-náhra, S-smeč, B-blok, U-univerzál/ka, L-libero

Název sestavy:

Uložit

Obrázek 3 Okno pro vytvoření nové sestavy

3. Statistika

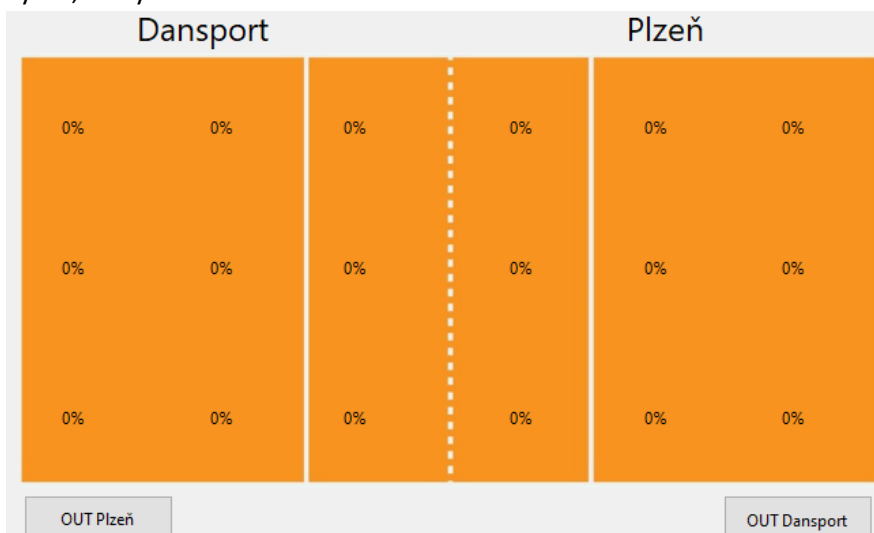


Obrázek 4 Statistika

3.1. Komponenty

3.1.1. Hřiště pro sledování procent dopadů a jeho ovládání

Po dopadu balónu na herní plochu klikněte na místo, kam balón dopadl. Pokud jeden z týmů útočil do outu klikněte na tlačítko OUT se jménem týmu, který tak učinil. Jakmile kliknete na místo, tak se tabulka automaticky aktualizuje a přičte se bod týmu, který skóroval.



Obrázek 5 Hřiště pro sledování dopadů balónu

3.1.2. Skóre, servis a sety

Na začátku zápasu je nutno zvolit tým, který je na servisu (v průběhu zápasu se toto mění automaticky). Podávající tým zvolíte pomocí malých černých tlačítek. Po kliknutí na toto tlačítko se černě zbarví kolonka toho tým, který je na podání.

Skóre a sety se aktualizují automaticky samy (uživatel do nich nezasahuje)

D	Skóre	H	D	Servis	H
0	-	0	■	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ■

	Skóre	Servis
Set 1	0 - 0	Domácí/Hosté
Set 2	0 - 0	Domácí/Hosté
Set 3	0 - 0	Domácí/Hosté
Set 4	0 - 0	Domácí/Hosté
Set 5	0 - 0	Domácí/Hosté

Obrázek 6 Skóre, servis a výsledky jednotlivých setů

3.1.3. Místo pro poznámky ke hře

Do tohoto místa je možno zapisovat jakékoliv postřehy ze hry, které by mohly být směrodatné k pozdější analýze zápasu.

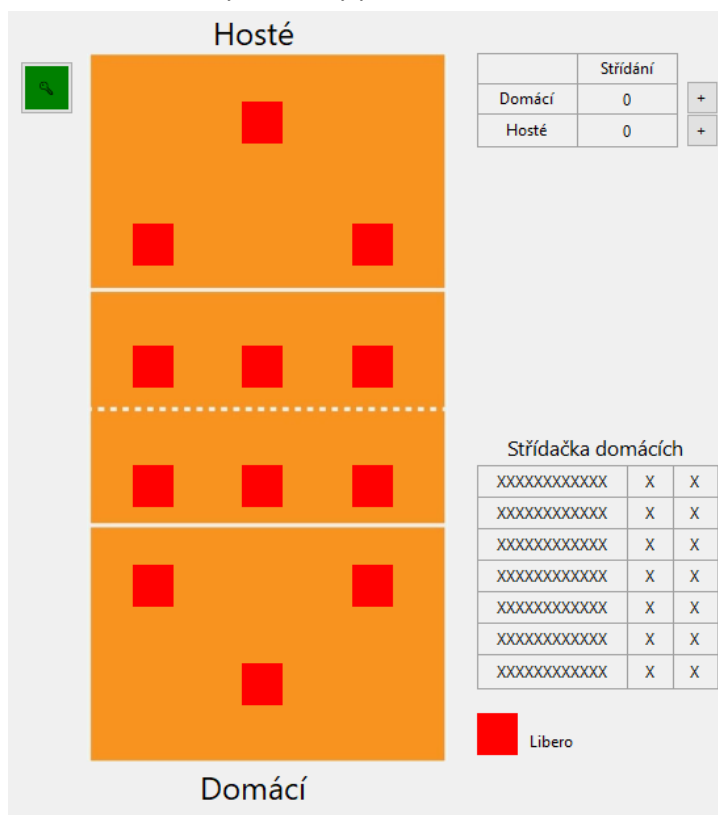
Poznámky ke hře:

Obrázek 7 Místo pro poznámky ke hře

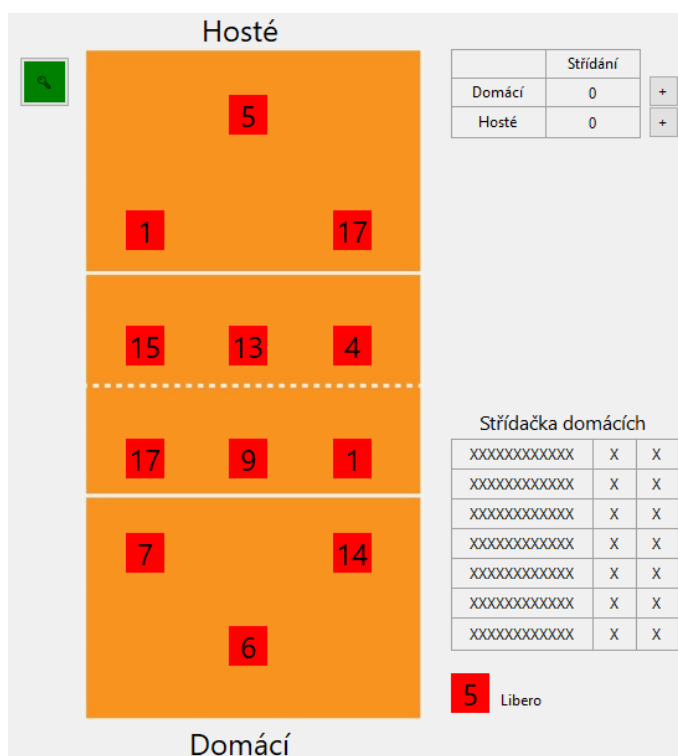
3.1.4. Hřiště sledující pozice hráčů na hřišti a střídání

Do červených polí vyplňte postavení domácích i hostů (čísla dresů). Poté klikněte na zelené tlačítko s klíčem. Tím sestavu uzamknete a uložíte. Do tabulky Střídačka domácích se načtou ostatní hráči ze sestavy, kteří nejsou na hřišti.

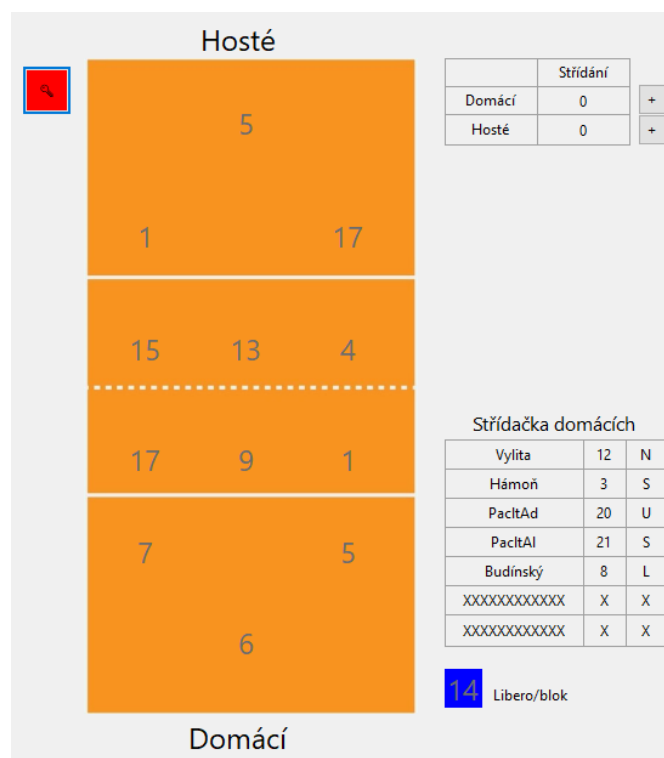
Střídání se provádí opět stisknutím tlačítka s klíčem, čímž nyní odemkneme sestavu. Přepište číslo střídajícího hráče za číslo hráče, který ho střídá. Poté opět klikněte na tlačítko s klíčem. Pokud chcete sledovat, ke kolika střídáním došlo, tak klikněte na tlačítko + u toho týmu, který právě střídal hráče.



Obrázek 8 prázdné hřiště pro kontrolu pozic hráčů na hřišti



Obrázek 10 Vyplněné (odemčené) hřiště pro kontrolu pozic hráčů na hřišti



Obrázek 9 Vyplněné (uzamčené) hřiště pro kontrolu pozic hráčů na hřišti

3.1.5. Tabulka hráčů (statistika hráčů)

Hráči, kteří jsou zvýrazněni jsou ti hráči, kteří se nacházejí na hřišti pro kontrolu pozic a slouží uživateli jako pomůcka pro rychlejší orientace.

	Body	Chyby	Servis	Příjem	Útok	Blok	Pole
5 Preisler	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
1 Surý	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
14 Melichárek	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
17 Zajíček	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
6 Akrman	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
12 Vylita	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
9 Hofejší	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
7 Medek	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
3 Hámoň	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
20 PachtAd	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
21 PachtAI	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
8 Budinský	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
XXXXXXXXXXXXXXXXXX	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
XXXXXXXXXXXXXXXXXX	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %

Obrázek 11 Tabulka hráčů (prázdná)

Pro zapsání akce k specifickému hráči klikněte na jméno hráče a poté na akci, kterou chcete zapsat (pole, do kterého budete zapisovat se zvýrazní světle modrou barvou. Nad akcí se zobrazí číselné (případně slovní hodnocení). Zaklikněte hodnocení akce.

OUT Dansport							
eso 3 5 Chyba							
	Body	Chyby	Servis	Příjem	Útok	Blok	Pole
5 Preisler	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
1 Surý	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
14 Melichárek	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
17 Zajíček	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
6 Akrman	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
12 Vylita	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
9 Hofejší	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
7 Medek	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
3 Hámoň	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
20 PachtAd	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
21 PachtAI	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
8 Budinský	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
XXXXXXXXXXXXXXXXXX	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
XXXXXXXXXXXXXXXXXX	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %

Obrázek 12 Tabulka hráčů (zvolen hráč Akrman a Servis)

Poté se tabulka sama aktualizuje

	Body	Chyby	Servis	Přijem	Útok	Blok	Pole
5 Preisler	1	0	75 %	83 %	0 %	0 %	0 %
1 Surý	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
14 Melichárek	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
17 Zajíček	2	1	0 %	0 %	100 %	100 %	0 %
6 Akrman	0	0	50 %	0 %	0 %	0 %	0 %
12 Vylita	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
9 Hořejší	0	0	0 %	100 %	50 %	0 %	0 %
7 Medek	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
3 Hámoň	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
20 PachtAd	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
21 PachtAl	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
8 Budinský	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
XXXXXXXXXXXXXXXXXX	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
XXXXXXXXXXXXXXXXXX	0	0	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %

Obrázek 13 Tabulka hráčů v průběhu zápasu se zapsanými hodnotami

3.2. Postup práce s oknem Statistika

3.2.1. Po spuštění okna

Vyplňte pozice do hřiště kontroly pozic hráčů (viz. 2.1.4.) a následně zamkněte hřiště (zelené tlačítko s klíčem). Poté zvolte tým, který jde jako první na servis (viz. 2.1.2.)

3.2.2. V průběhu

Hlavním komponentem je tabulka hráčů, do ní průběžně zapisujete veškeré akce, které byly na hřišti provedeny. Bod se přičte pokaždé, co zaznamenáte dopad balónu na herní plochu. Po konci setu se restartuje hřiště pro kontrolu pozic a je třeba ho opět vyplnit (po setech se sestava na hřišti může změnit).

Po konci zápasu klikněte na tlačítko uložit, čímž vytvoříte excel soubor se všemi údaji ze zápasu. Tlačítko Screenshot pořídí snímek obrazovky v dané chvíli.

4. Nalezení uložených souborů

Všechny pomocné soubory k tomuto programu se nachází ve složce Volleyball statistics, která se sama vytvoří na ploše. Tuto složku **NEMAŽTE** ani ji **NEPŘESOUVEJTE** jinam (pokud tak učiníte, tak program vygeneruje novou složku, ale již nevygeneruje uložená data, která byla v předešlé složce).

