Drone Soccer Türkiye
Scoreboard Kullanım Kılavuzu

Bu yazılım, drone soccer turnuvalarınızda takımları yönetmek, gruplar oluşturmak, maçları kaydetmek ve sıralamaları düzenlemek için tasarlanmıştır. Takım ekleme, grup oluşturma, maç oynatma ve kayıtları düzenleme gibi tüm temel işlemleri kolayca yaparak turnuvanızı verimli bir şekilde yönetebilirsiniz. Kılavuzda, yazılımın tüm özelliklerini nasıl kullanabileceğinizi adım adım öğrenebilirsiniz.

Site Haritası

Bu sayfadaki bağlantılar, Drone Soccer Türkiye Scoreboard yazılımının farklı sayfalarına yönlendirir.

Ana Sayfa: Maç bilgilerini girip maç başlatabilirsiniz.
Takımlar: Turnuvada yer alan takımların yönetildiği sayfa. Burada takımları ekleyebilir, düzenleyebilir ve silebilirsiniz.
Gruplar: Turnuvada yer alan grupların oluşturulması ve takımların bu gruplara atanması işlemleri yapılır.
Scoreboard Kullanımı: Scoreboard klavye kısayollarıyla ilgili kısa rehber.
Maç Kayıtları: Oynanan maçların sonuçlarının kaydedildiği ve detaylarının görülebileceği sayfa.
Grup Sıralama: Ön Eleme maçlarında takımların kendi grupları içinde
sıralandığı sayfa.
Eleme Maçları: Her gruptan ilk 4 takımın çıktığı çapraz çeyrek final eşleştirmeleri.

Takım Yönetimi

Takım yönetimi sayfasında sol tarafta takım adını girip “Kaydet” butonuna basıldığı zaman takım sağdaki tabloya eklenir. Takım adını güncellemek veya takımı silmek için o takımın olduğu satırdaki düzenle ve sil butonları kullanılabilir.

Grup Yönetimi

Grup yönetimi sayfasında sol tarafta grup adını girip “Kaydet” butonuna basıldığı zaman grup sağdaki tabloya eklenir. Gruba takım eklemek içinse o grubun olduğu satırda “Takım Ekle” sütunundan takım seçip “Ekle” butonuna basılmalıdır. “Takımlar” sütunundan o gruptaki takımlar görüntülenebilir ve çıkarılabilir. “Düzenle” ve “Sil” sütunlarından grup adı düzenlenebilir ve grup silinebilir. Grup silinirse o gruptaki takımlar boşa çıkar.

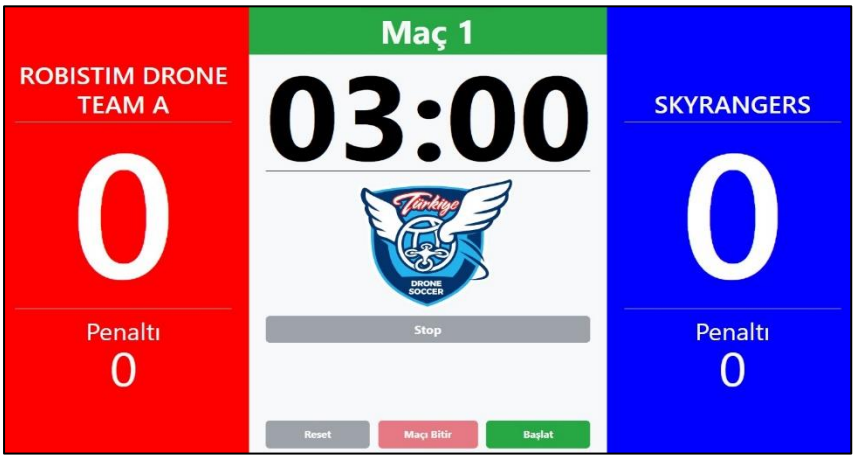
Uyarı: Sisteme 2 adetten fazla grup eklemeyin. Aksi takdirde grup sıralaması doğru çalışmayacaktır. Bir gruba istediğiniz kadar takım ekleyebilirsiniz.

Ana Sayfa

Ana sayfadan site haritasına geçiş yapılabilir, oturum kapatılabilir ve maç başlatılabilir. Maç başlatmak için kırmızı ve mavi takımlar seçilmeli, maç numarası girilmeli ve maç aşaması seçilmelidir. “Maçı Başlat” butonuna basıldığı zaman Scoreboard ekranına geçilir ancak maç başlamaz.

Scoreboard

Scoreboard ekranında maç yönetimine dair gerekli butonlar bulunur.



Başlat: Maçı başlatır, maç başladığı andan itibaren diğer butonlar ve Scoreboard için klavye kontrolleri aktif olur.
Stop/Start: Maç ortasında sayacı durdurup başlatmayı sağlar, sayaç durdurulduktan sonra skor artırma/azaltma yapılamaz.
Maçı Bitir: Maç ortasında eğer takımlardan biri devam edemeyecek durumda ise sayacın bitmesini beklemeden maçı bitirir ve o anki skorlarla maçı kaydeder.
Reset: Eğer maç yanlışlıkla erken başlatılmışsa maçı durdurup reset butonuna basılır ve sayaç/skorlar sıfırlanır. Daha sonra maç tekrar başlatılabilir.

Kazananın Belirlenmesi: Maç bittiğinde skor ve penaltı sayılarının toplamına göre kazanan takım belirlenir. Takımlar kazandıkları her maç için 3 puan elde eder, berabere kalınan maçlarda 1 puan kazanılır.

Klavye Kısayolları

Klavye kısayolları sadece oyun başladıktan sonra çalışır.

Takım 1 (Kırmızı) Kontrolleri		Takım 2 (Mavi) Kontrolleri	
A	Kırmızı takımın skorunu 1 artır	**-**	Mavi takımın skorunu 1 artır
S	Kırmızı takımın penaltı sayısını 1 artır	**+**	Mavi takımın penaltı sayısını 1 artır
V	Kırmızı takımın skorunu 1 azaltır (minimum 0)	**N**	Mavi takımın skorunu 1 azaltır (minimum 0)
B	Kırmızı takımın penaltı sayısını 1 azaltır (minimum 0)	**M**	Mavi takımın penaltı sayısını 1 azaltır (minimum 0)

Genel Kontroller	
ESC	Yeni sekmede site haritasını açar (sadece oyun durdurulduğunda)

Maç Kayıtları

Maç kayıtları sayfasında daha önceden oynanan maçlar görüntülenebilir, maç kayıtları düzenlenebilir ve manuel olarak maç kaydı eklenebilir. Maç kayıtlarında sadece “Gol” ve “Penaltı” alanları düzenlenebilir, düzenleme tamamlandıktan sonra sayfanın en altında bulunan “Kayıtları Güncelle” butonu ile değişiklik yapılan bütün maç kayıtları güncellenir. Tüm maç kayıtları “Kayıtları Temizle” butonu ile tek seferde silinebilir, silinen maç kayıtları geri getirilemez. Ayrıca maç kayıtlarını listelerken sayfanın en üstünden maçın aşamasına göre filtreleme yapılabilir.

		Kırmızı Takım						Mavi Takım							
Maç	Aşama	Takım	Gol	Penaltı	Gol+Pen	Average	Puan	Takım	Gol	Penaltı	Gol+Pen	Average	Puan	Kazanan	Sil
1	Final	EZZWIN	7	2	9	-3	0	ERAWINGS	10	1	11	3	3	ERAWINGS	Sil
2	Final	EZZWIN	10	4	14	1	3	ERAWINGS	9	2	11	-1	0	EZZWIN	Sil
3	Final	EZZWIN	10	0	10	6	3	ERAWINGS	4	2	6	-6	0	EZZWIN	Sil

Grup Sıralaması

Ön eleme maçları tamamlanana kadar takımlar kendi grupları içinde sıralanır. Ön eleme maçları tamamlandığı zaman 2 grubun da ilk 4 takımı çeyrek finale çıkar. Grup içindeki takımların sıralaması şu alanlara göre yapılır:

1. Puan
2. Average
3. Attığı Toplam Gol

Puan = Her maç sonunda kazanan takım 3 puan alır, beraberlik olursa 2 takım da birer puan alır.
Average = Attığı Toplam Gol – Yediği Toplam Gol

Grup A

Sıralama	Takım Adı	Oynadığı Maç	Attığı Gol	Yediği Gol	Kazandığı Penaltı	Average	Puan
1	SWIFT (EBABİL)	6	59	33	11	26	15
2	SKYKICK DRONE	6	60	44	11	16	15
3	EZZWIN	6	65	46	15	19	12
4	RED DRAGONS	6	59	41	5	18	12
5	ROBISTIM DRONE TEAM A	6	42	58	6	-16	4
6	SKYRANGERS	6	36	55	6	-19	4
7	GÖKYÜZÜ GÖZCÜLERİ	6	19	63	10	-44	0

Grup B

Sıralama	Takım Adı	Oynadığı Maç	Attığı Gol	Yediği Gol	Kazandığı Penaltı	Average	Puan
1	AERODERA	5	45	32	2	13	11
2	GOLDEN DRONES	5	55	30	4	25	10
3	ERAWINGS	5	35	28	9	7	6
4	HÜRGENÇ B	5	25	44	5	-19	6
5	SOHIL DRONE TEAM	5	30	49	3	-19	5
6	ROBISTIM DRONE TEAM B	5	35	42	4	-7	4

Eleme Maçları (Çeyrek Final – Yarı Final – Final)

Eleme maçları sayfası, ön eleme maçları tamamlanıp grup sıralamasında bütün sıralamalar doğru olduktan sonra açılır. Çeyrek finalde eşleştirmeler grup sıralamasına göre çapraz olarak yapılır.

A1 – B4	**A2 – B3**
A3 – B2	**A4 – B1**

Maç	Kırmızı Takım	Mavi Takım	Kazanan
1	SWIFT (EBABİL)	HÜRGENÇ B	◉ SWIFT (EBABİL) ○ HÜRGENÇ B
2	SKYKICK DRONE	ERAWINGS	○ SKYKICK DRONE ◉ ERAWINGS
3	EZZWIN	GOLDEN DRONES	◉ EZZWIN ○ GOLDEN DRONES
4	RED DRAGONS	AERODERA	◉ RED DRAGONS ○ AERODERA

Eleme maçları sayfası kalıcı kayıt yapmadığı için turnuva sonuna kadar açık tutulur, yan sekmede maçlar oynatılıp buradan kazananlar seçilir ve “Yarı Finale Geç” butonu ile yarı finale geçilir. Yarı finalde eşleştirmeler yine çapraz olarak yapılır:

W1 – W3	**L2 – L4**

W: Winner
L: Loser

Yarı finalde yan sekmede maçlar oynatılıp burada kazananlar seçildikten sonra “Finale Geç” butonu ile final ve 3-4 maçlarına geçilir. Eşleştirme kazananlar ve kaybedenler arasında yapılır.

Final	**W1 – W2**
3-4 Maçı	**L1 – L2**

Final maçları da oynandıktan sonra kazananlar seçilir ve “Sonucu Göster” butonu ile turnuva kazananları listelenir.

Hakem Klavyelerinin Ayarlanması

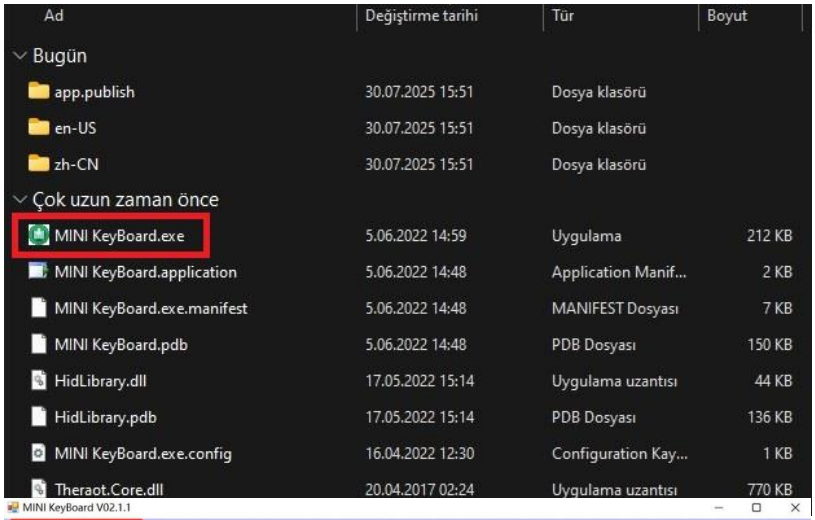
Maç sırasında skor ve penaltı artırma işlemlerini hızlandırmak için hakemler üzerinde ikili tuş bulunan harici klavyeler kullanabilirler.

Klavyelere tuş ataması yaparken bilgisayara aynı anda sadece bir klavye bağlı olmalıdır. Tuş atamasını yapmak için klavyeyi bilgisayara bağladıktan sonra aşağıdaki adımları takip edin.

1. Klavye Yazılımının İndirilmesi

Klavye yazılımını şu bağlantıdan indirebilirsiniz:
MINI Keyboard Software - Google Drive

İndirdiğiniz dosyayı rar'dan klasöre çıkarttıktan sonra MINI KeyBoard.exe dosyasını çalıştırın.



2. Klavye Bağlantısının Yapılması

Klavyeyi bilgisayara bağladıktan sonra sol üstte yeşil renkte "Connected" yazısı görünür halde olmalı.

Eğer klavye bağlanmadıysa veya bilgisayar/program klavyeyi algılamıyorsa kırmızı renkte "Not Connected" yazısı görünecektir.

3. Klavyeye Tuş Ataması

Klavyenin sol butonuna atama yapmak için:
1. Sol taraftan "KEY1" seçeneğini seçin.
2. Alt menüde atama yapmak istediğiniz tuşa tıklayın.
3. Tıkladığınız tuş ilgili giriş alanına geldikten sonra Download butonuna tıklayarak tuş atamasını bitirin.

Klavyenin sağ butonuna atama yapmak için:
1. Sol taraftan "KEY2" seçeneğini seçin.
2. Alt menüde atama yapmak istediğiniz tuşa tıklayın.
3. Tıkladığınız tuş ilgili giriş alanına geldikten sonra Download butonuna tıklayarak tuş atamasını bitirin.

Not: Sağ tarafta 2 giriş alanından üstteki CTRL + Harf kombinasyonları gibi atamalarda kullanılır. Sadece harf veya tekli karakter araması yapacaksanız tıkladığınız karakter alttaki giriş alanına gelmeli ve üst giriş alanı boş kalmalıdır.